LA ÚNICA REVISTA DE TRUCOS OFICIAL





¡¡¡TE VA A DOLER!!!

READY 2 RUMBLE

Sudor, sangre y puñetazos, ¡a pelear!



16 páginas TRUCOS A-Z

¡GRATIS!

DE AVENTUREROS

Gratis con el número 14 de PlayStation Trucos Magazine

TOY STORY 2





FUTBOL AMERICANO DE PRIMERA CALIDAD



LE MANS 24 HORAS

Los circuitos analizados y los mejores consejos

SIGUE LA LUCHA

FIGHTING FORCE 2

La seguna parte de nuestra guía recién salida del horno

NFL BLITZ 2000

FIFA 2000

DISCWORLD NOIR

475 Ptas – 2,85 €









Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**















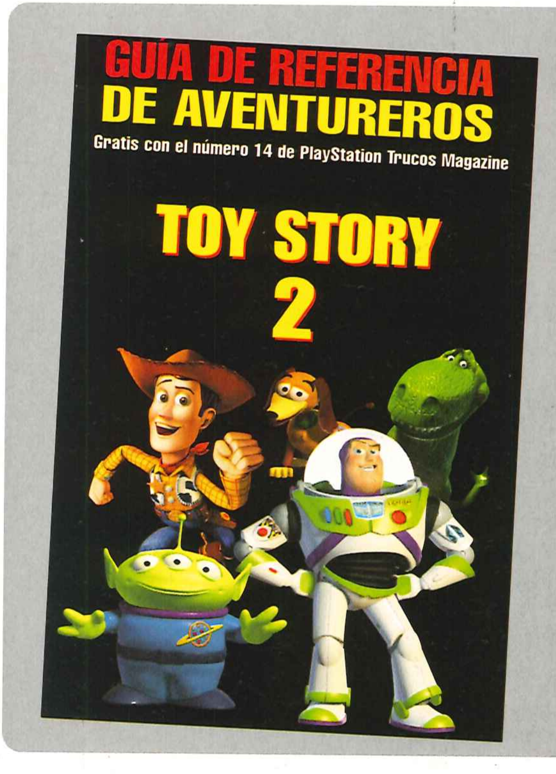


www.playstation.es

Editorial

Mucho juego deportivo tenemos este mes. Y es que aquí, en la revista, nos va la vida sana, no paramos de beber zumos naturales e incluso nos ponemos el chandal para jugar con la consola.
Y es que para jugar con la Playstation hay que tener reflejos y la mente despejada. Este mes la revista empieza con la segunda entrega de la guía de Fighting Force 2, seguimos con un deporte noble, el boxeo, los ingleses dicen que lo inventaron, pero creemos que ya hacía siglos que los hombres se dejaban los dientes para demostrar a las mujeres que ellos estaban más enamorados que los otros pretendientes.
Luego viene más deporte, el fútblo americano, que nos obsequia con un precioso ballet de empujones y placajes, y es que es más facil agarrar una cabeza que esa condenada pelota con forma de melón. Después de una buena ducha y una visita a la enfermería nos vamos a meter de lleno en una aventura gráfica repleta de criminales y chicos peligrosos, Discworld Noir.
Si nadie nos ha matado, podemos hacerlo nosotros mismos al volante de un coche de competición en Le Mans 24 horas. Velocidad de infarto para este juego de carreras en el que podrás pilotar los coches más rápidos sin que la compañía de seguros te demande.
Para los que no les gusta tanto asfalto, tenemos un poco de hielo y arena en Colin McRae, ese clásico que nunca nos cansaremos de recomendar. Y para clásicos Metal Gear Solid, ¿Porque incluimos estos juegos ahora?, aparte de los nuevos 3 millones de jugadores de este año, por que muchos son los que no quieren guias y trucos cuando se acaban de comprar un juego, quieren saborearlo un poco más, al cabo de unos meses, cuando ya se han asegurado que no son capaces de pasarse el juego por si solitos, se dan cuenta de que en los kioscos ese juego ya ha sido olvidado por las revistas. Para estos jugadores de «verdad» van dedicados estos análisis «con retraso»
Este mes, vuelve la sección Playstation en Internet a petición vuestra, lo que demuestra vuestro interes por la revista, así que una vez más os hacemos caso e incluimos lo que los lectores nos pedís.

Redacción PS Trucos Magazine



Y el libro...

Buzz Lightyear llama a base para informar que un tipo con un extraño mando me esta moviendo por quince niveles en los que tendré que enfrentarme a toda clase de muñecos. El tipo parece que no se aclara mucho y no consigue encontrar la solución a los enimgas, a los puzzles y las salidas de cada nivel, necesito que alguien le eche una mano antes de que se me acaben las baterias.

¡¡¡DISFRÚTALO!!!

30 abril 2000

Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción
Estudi Digital S.L.
Riera de Sant Andreu 9, 1º - 08030 Barcelona
Tel: 93 274 47 10

Director edición española: **Amadeu Brugués**
Director técnico: **Jesús Mauri**

Colaboradores: **Mike Roberts, Albert Lavila, Anna Villanueva, Zoraida de Torres**

Maquetación electrónica
Estudi Digital S.L.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61
Madrid:
Jefa de publicidad: **Montse Casero**
Orense 11. 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83, Fax: 91 417 05 33
Suscripciones
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographik - GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito legal: B44967-98
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.L.
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE S.A. C/ Lago Ladoga nº 220 - Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Suma



Grandes títulos, grandes consejos. Aquí tienes el mapa del tesoro. Sólo que, bueno, está lleno de tesoros. Elige el que prefieras. Y luego otro, y otro, y otro...

rio



14 PRUEBA ESTO

FIGHTING FORCE 2











MISIÓN SEIS: PLANTA DE CLONACIÓN: En cada pasillo hay un cañón montado en el techo y es probable que también encuentres a un par de guardias. Pero en todos los pasillos también hay dos celdas, en su interior comprobarás que los prisioneros suelen guardar municiones y pociones de vida.

Cruza dos de estos pasillos y llegarás a una sala más grande. Justo delante verás un par de escalones. Súbelos hasta una zona secreta con municiones, granadas y una poción grande de vida. También encontrarás otro secreto en la estancia siguiente.

Fighting Force 2

FRUSTRANTE, DIFÍCIL Y CASI IMPOSIBLE EN ALGUNAS SECCIONES, FIGHTING FORCE 2 TIENE A MONTONES DE LECTORES COMPLETAMENTE ATASCADOS. DESPUÉS DE CONSTATAR ESTE HECHO, HEMOS DEDICADO MÁS TIEMPO DEL QUE DEBERÍAMOS A GARANTIZAR QUE LAS MASAS DE ADEPTOS A LA PLAYSTATION PODÁIS DISPONER DE CUALQUIER CONSEJO O INFORMACIÓN QUE OS SEA ÚTIL PARA TERMINAR EL JUEGO... YA NOS DARÉIS LAS GRACIAS CUANDO LLEGUÉIS AL FINAL.

¿Conseguiste superar la primera parte sin problemas? Bueno, esperemos que sí. En caso contrario, olvídate de todo lo demás durante las próximas semanas, porque terminar Force 2 va a exigir que le dediques hasta el último gramo de tu materia gris.

Desde la base de misiles hasta el diabólico enemigo del final, encontrarás túneles secretos, cañones instalados sobre los muros y callejones sin salida dispersos por los niveles como, bueno, como cosas dispersas, y algunos de los enemigos desafían toda lógica o sentido común. Con sólo un poco de ayuda externa nuestro bravo (y algo temerario) reportero arriesgó su vida, integridad física y un buena parte de su salud mental para ofrecerte la guía completa de la segunda parte del juego.

No lo compadezcas demasiado. Después de todo, le pagan por hacerlo y ya sabes que hay trabajos peores.



CONCLUSIÓN
No es Metal Gear Solid ni Fighting Force. Tiene elementos de ambos, pero en último término no llega a su nivel. Es un juego muy superficial que intenta parecer algo que no es.







MISIÓN CUATRO
BASE ENEMIGA

Encamínate hacia la base, pero asegúrate de tener la ametralladora, la vas a necesitar. Elimina con rapidez a los guardias y ataca al cañón situado sobre la puerta. Avanza cruzando habitaciones hasta llegar a un corredor con tres puertas. Sigue recto, recoge las municiones, retrocede y pasa por la puerta de la llave azul para recoger la llave roja.

Entra en la sala siguiente, obtén tus nuevas instrucciones del ordenador y pasa a la estancia que hay después para recoger unas valiosas municiones extra. Retrocede y baja con el ascensor. Dispara contra los guardias que verás nada más llegar y después date una vuelta por esta reducida zona, recogiendo

" El siguiente malo será el primero en causarte algún susto, pero no es demasiado difícil."

municiones. Después de eliminar cualquier oposición en estas salas, vuelve al ascensor y continúa el descenso.

La estancia siguiente es un poco más fácil. Dispara a saco con la ametralladora y recoge la poción de vida que aparecerá. Después apunta a los barriles situados encima de la escalera y dispárales, de este modo provocarás una reacción en cadena que te dejará vía libre para conseguir un montón de armas extra. Sube para recoger esas armas y, una vez en tu poder, vuelve al ascensor.

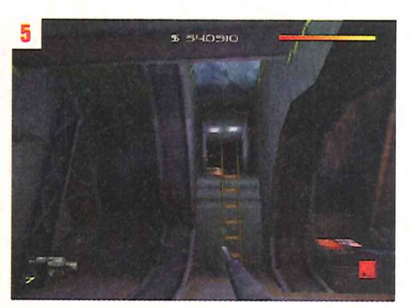
Baja otra vez y, después de cruzar tres habitaciones, dispara contra los barriles para abrirte paso hasta un pasadizo oculto. Avanza por este corredor (recuerda que debes disparar contra la mina que hay en el cruce) y vuela por los aires el eje metálico disparando contra los barriles. Después debes retroceder cruzando las puertas y seguir avanzando hasta acceder al exterior. Haz fuego contra cualquier blanco que tengas al alcance, recoge las municiones y sigue adelante.

En la sala siguiente debes estar listo para ametrallar a la multitud de guardias que llegará desde la izquierda. Después has de destruir los barriles situados en la esquina del otro extremo y adentrarte en ese pasadizo secreto para conseguir más municiones y pociones de vida. Ahora debes retroceder y descender a la estancia siguiente. Sé precavido, porque si disparas contra cualquiera de los barriles, provocarás una reacción en cadena que hará que todo vuele en pedazos, tú incluido.

Después las cosas serán un poco más fáciles y seguro que puedes arreglártelas tú sólo hasta llegar a la siguiente sala complicada. Baja por la escalera y destruye todos los ordenadores que encuentres. Vuelve a subir, tan rápido como puedas, cruza corriendo la puerta que tienes delante y después gira a la izquierda. Si puedes









[1] Dispara con la metralleta a toda velocidad ... [2] Hay una llave en la sala de tu izquierda. [3] La mayoría de los guardias te proporcionan bonus extras después de eliminarlos. [4] Hazte con un arma pesada y peligrosa... [5] ...después dispara contra los barriles situados encima para despejar la zona de la parte superior de la escalera. [6] Encontrarás pociones de vida y municiones detrás de estos barriles.





llegar a los guardias que tienes delante antes de que explote la fábrica, lograrás sobrevivir. Mata a los guardias, recoge todas las armas y deslízate por la pendiente para encontrarte con el siguiente enemigo.

Se trata del primer enemigo del juego que puede darte algún quebradero de cabeza. No es que resulte difícil de eliminar (en absoluto), tan sólo debes seguir una conducta muy específica para lograrlo. En primer lugar, debes prepararte para cuando alguna de las dos luces rojas pase a verde. En ese momento, corre a toda velocidad en su dirección a pegarle un puñetazo. Entonces, mientras tu enemigo recoge frenéticamente sus sesos desparramados, dispárale con todo lo que tengas. Como puedes ver, es bastante fácil cuando sabes qué debe hacerse. ▶



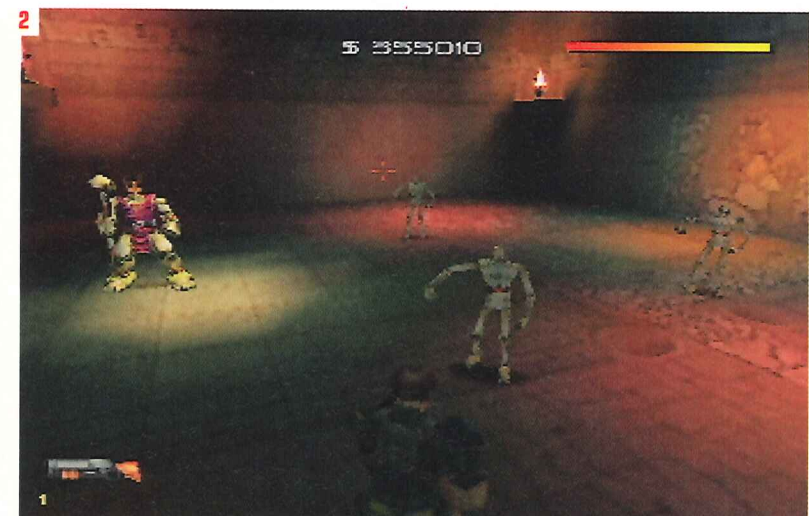


[1] Dispara contra los barriles que hay abajo y destruirás la rampa [2] Puedes liquidar a los guardias de abajo desde una distancia razonablemente segura. [3] De verdad, este agujero oscuro está lleno de guardias. [4] Hagas lo que hagas, ni se te ocurra disparar contra las bombonas [5] Baja por la escalera de la derecha y haz pedazos los ordenadores. [6] Sigue nuestra sencilla y pulcra guía hasta este enemigo.









MISIÓN CINCO
SILO DE MISILES

Atraviesa el primer par de salas y baja con el ascensor. Cruzar las placas de piedra es cuestión de sincronización, después debes abrirte camino a través de estas estancias hasta llegar al primer enemigo en miniatura de este nivel.

No intentes matarlo. En lugar de eso, liquida a las momias que invoca. Después de cinco oleadas de momias, el enemigo morirá, dejándote con una llave roja. Avanza por las habitaciones hasta llegar a este ascensor. Debes descender y, después de eliminar toda la resistencia de esta zona, cruza el umbral de la izquierda, baja hasta el final y recoge la llave amarilla, las municiones y la poción de vida. Vuelve a subir por donde viniste con el ascensor y cruza la puerta de la derecha.

Aquí te encuentras con puertas a izquierda y derecha, te interesa ir por la de la izquierda. Necesitarás la llave amarilla para entrar; a parte de unos pocos guardias, sólo encontrarás una ametralladora con 50 balas. Cruza la última puerta, accede al ordenador y después sigue adelante.

Ahora debes cruzar dos estancias, matar a los guardias y destruir los ordenadores que hallarás en la plataforma elevada. Una vez más, has de ir tan rápido como puedas, puesto que toda esta zona volará en pedazos en muy poco tiempo. Déjate caer por la escalera y ve a la puerta que ahora ya está abierta. Esquiva los andamios que caen y corre a toda velocidad hasta la sala siguiente. Si eres lo bastante rápido, superarás estas pruebas y aún te quedará algo de vida.

Avanza a lo largo del nuevo pasillo y, después de eliminar a los guardias y los cañones montados en el techo, dirígete a la izquierda y sube por la rampa. Si te crees lo bastante valiente, hay una zona secreta bajando por la escalera en el extremo opuesto de la sala. El asunto es bastante complicado, puesto que has de derribar la puerta ANTES de cruzarla de un salto. No obstante, tu valor no quedará sin recompensa.

Una vez concluida esta parte, vuelve a subir y cruza la puerta siguiente. Hay una escalera a tu derecha, que conduce hasta una estancia llena de pociones de vida y, más importante aún, el lanzallamas. Cuando lo tengas, vuelve a bajar y sigue adelante. En la habitación siguiente hay muchas municiones y pociones de vida; entonces, el nivel termina de improviso, sólo un par de pantallas más adelante.





Hay municiones y pociones de vida, y lo que es mejor, conseguirás el lanzallamas."








[1] Correr por debajo de estos pedruscos es fácil. [2] El siguiente mini-enemigo; sólo has de matar a los zombis. [3] Hay muchos bonus en las cajas. [4] Aquí se encuentra la llave amarilla. [5] Intenta destruir los ordenadores para conseguir municiones. [6] ¡Corre! [7] Aquí abajo hay algunos secretos. [8] Encontrarás otros cuando subas por esa escalera.

MISIÓN SEIS
PLANTA DE CLONACIÓN

Hay un montón de botín al principio de este nivel, te aconsejamos que recorras las dos primeras áreas, recogiendo todas las armas ocultas en las cajas. Cuidado con los dos guardias situados en una posición más elevada, es mejor que los elimines antes de alejarte demasiado. Sólo hay otro punto que debes recordar: observa que la llave azul está escondida en una pila bidones de gasolina, situada en una de las esquinas. Actúa al azar y dispara contra todos los bidones para encontrarla.

Avanza hasta el ascensor, debes descender y cruzar dos salas hasta que veas una valla metálica en el lado izquierdo. Ábrete camino hasta llegar allí y adéntrate en los túneles; debes recoger las municiones y armas que encuentres mientras te mueves y acabarás por llegar a otra sala. Sigue adelante, entra en el siguiente ascensor y sube.

La parte del juego que tienes por delante es una de las más duras

"Esta parte del juego es una de las más difíciles hasta el momento: no tienes armas."

hasta el momento. A dos salas del ascensor encontrarás una zona en la que no puedes llevar ningún arma (ni siquiera un cuchillo); debes deshacerte de todo y avanzar.

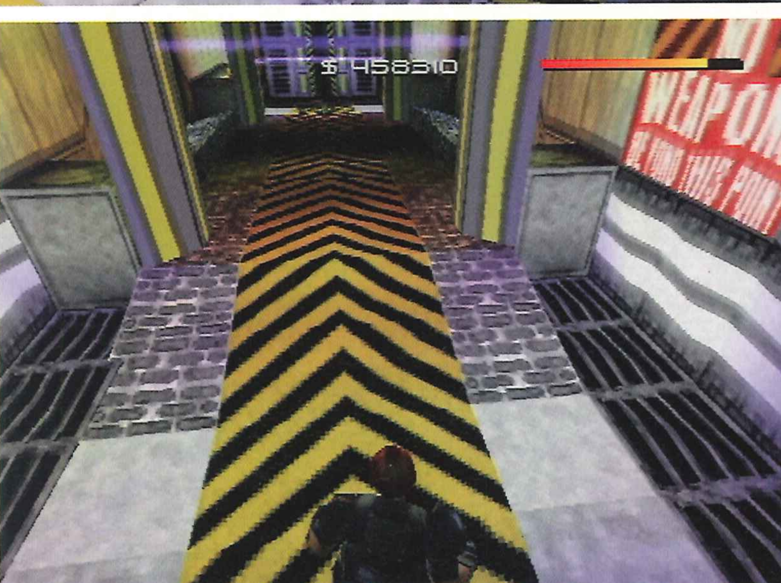
En la siguiente sala principal encontrarás a dos guardias y un cañón montado en el techo. Nada más entrar, debes correr hacia la derecha y aplastar la caja que aparece en la pantalla que te mostramos a continuación. Ahora recoge la pistola, dispara contra el cañón y mata a los guardias. Aparecerán cuatro más desde una zona oculta entre las sombras. Cárgatelos, destruye la caja para conseguir un lanzamisiles y avanza hacia el otro extremo de esta sala; allí descubrirás un pasaje secreto. Debes recorrerlo hasta encontrar el rifle de asalto y después volver a la sala que has abandonado.

Si estás situado de espaldas al pasadizo del que acabas de salir, debes salir por la puerta que tienes a tu izquierda. Ahora te encontrarás con una serie de celdas y pasillos. En cada pasillo hay un cañón montado en el techo y es probable que también encuentres a un par de guardias. Pero en todos los pasillos también hay dos celdas, en su interior comprobarás que los prisioneros suelen guardar municiones y pociones de vida.

Cruza dos de estos pasillos y llegarás a una sala más grande. Justo delante verás un par de escalones. Súbelos hasta una zona secreta con municiones, granadas y una poción grande de vida. También encontrarás otro secreto en la estancia siguiente. ▶













[1] Elimina a los guardias desde la parte superior de las cajas. [2] Encamínate a la valla metálica que aparece aquí y... [3] ... en unos momentos, deberías llegar hasta aquí. [4] A partir de este punto no puedes llevar armas. [5] Da la vuelta corriendo en esa esquina y aplastar la caja de la pared para hacerte con un arma. [6] En casi todos los lugares te encontrarás con dos guardias y un cañón montado en el techo. [7] Sí, está muerto.

"Cuando encuentres al prisionero que tiene la llave roja, mátalo y recógela."



Liquida a todos los guardias que aparezcan procedentes de la zona oscura situada en el extremo opuesto y después se abrirá una escotilla. En la nueva estancia hallarás a un prisionero que aferra una llave roja; mátalo, recoger la llave y seguir avanzando por los pasillos. Al final llegarás a una celda y nada más entrar comprobarás que es idéntica a la imagen número tres que te presentamos más abajo. Para continuar avanzando por el nivel, debes abrir la puerta con la llave y cruzarla.

Las salas que siguen son sencillas, pero cuando llegues a la siguiente, cuya pantalla te mostramos más adelante, las cosas empiezan a complicarse puesto que dos cañones te disparan desde el techo. Ve a por el que tienes más cerca; siempre tienes una poción de vida en la pared del extremo opuesto, por si la necesitas. Cuando la sala esté despejada, cruza la puerta de la derecha respecto a tu punto de entrada y avanza hasta el final, donde encontrarás una llave roja y azul. Si ahora retrocedes hasta la sala anterior y te diriges a la zona oscura que hay a la derecha, verás que hay un pasaje secreto en la parte posterior.

Avanza por este camino hasta llegar a otra sala, entonces toma la puerta de la derecha en varias estancias y descender con el ascensor. Sigue por el camino al que has llegado y finalmente encontrarás unas escaleras en espiral. Debes subir hasta arriba y seguir recto hasta encontrar otra puerta que debes abrir pulsando X; por suerte también es un punto para guardar la partida. Ahora debes cruzar la puerta de la derecha. Entra en la celda de la izquierda y verás un pasillo que se dirige hacia la izquierda. Avanza por este pasaje y sube por la escalera. Sal de la sala a la que has llegado y cruza la antesala para entrar en la celda situada en el otro extremo. Allí encontrarás otro pasaje y una escalera, por la que también has de subir.

Debes cruzar el pasaje hasta el siguiente nivel, pero hay un guardia al que debes eliminar y que te cederá amablemente una llave roja. Ahora debes retroceder por donde has venido, hasta la sala situada después de la última puerta que abriste pulsando X. Gira a la derecha, cruza la puerta y



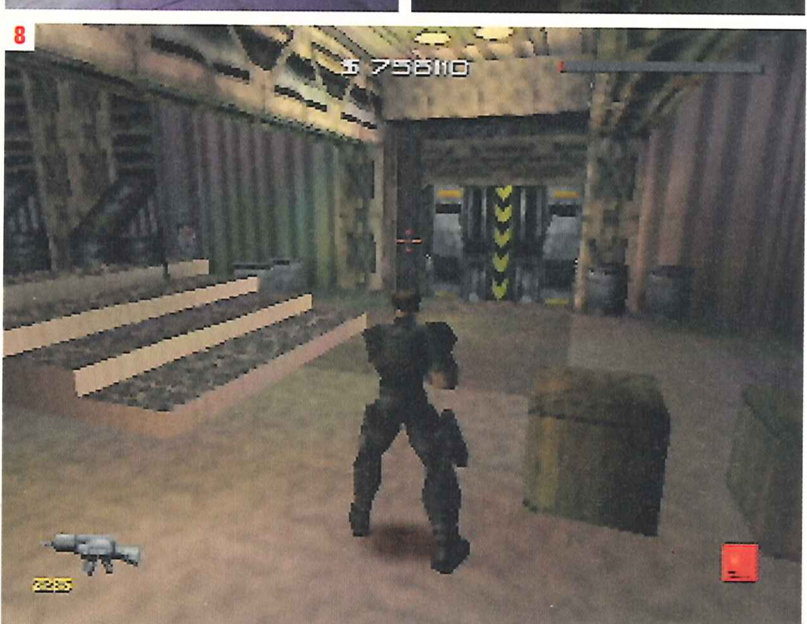






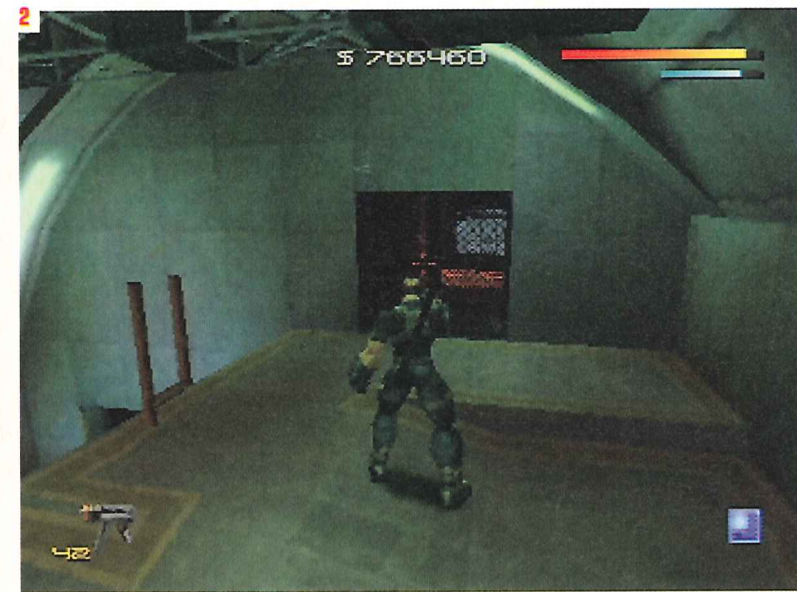






[1] Sube por aquí para acceder a una zona secreta. [2] Recoge la llave roja. [3] Estás buscando esta habitación para salir. [4] La Uzi va bien con estos cañones. [5] Otra llave roja. [6] Escaleras arriba [7] Si, te aconsejamos que vayas por aquí [8] Por fin encuentras la salida cruza la puerta que tienes delante y habrás terminado.





MISIÓN SIETE
LA MISIÓN ROJA

Avanza por la zona inicial y cuando llegues a una bifurcación, toma el camino de la derecha. Recoge la llave azul y cruza la valla metálica para obtener más armas y pociones de vida; entonces puedes volver hasta la otra puerta y usar la llave azul para abrirla.

Destroza los ordenadores, retrocede hasta la otra sala, sube por las escaleras y si también destroza los ordenadores de esta sala. Asciende y sigue cruzando salas. Cuando llegues a la puerta que debes abrir, ya puedes prepararte, porque falta poco para enfrentarse a uno de los enemigos. Sin embargo, el que te espera es la personificación de la simpleza. Sólo has de correr sin parar por el exterior de la piscina, tirándole granadas siempre que puedas. Él te lanzará bombas, pero si no te detienes podrás esquivarlas con facilidad. Después de cinco impactos directos con tus bombas, estará acabado.

Cruza la puerta que se ha abierto y encamínate a la escalera. En el siguiente corredor hay una valla metálica. Derríbala a tiros y sube para recoger un guante de poder. Encontrarás otra valla a medio camino de este pasillo; si la cruzas encontrarás más pociones y un rifle de asalto. Retrocede hasta el pasillo que has dejado detrás y cruza la puerta de la izquierda.

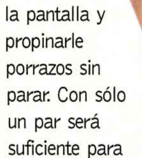
En la sala siguiente, sube por la escalera y destruye los ordenadores que hay al final para abrir la puerta que tienes detrás. Crúzala y continua avanzando hasta llegar a otra de las estancias mayores. Elimina toda resistencia y desciende por la escalera; después de cruzar un par de estancias encontrarás una llave roja. Vuelve a la sala principal y retrocede hasta el punto inicial. Hay un par de barras por las que debes columpiarte para llegar a las municiones que hay al final.

No te precipites cuando entres en la sala siguiente, puesto que está llena de guardias y hay otro de esos irritantes cañones montados en el techo a la vuelta de la esquina. Cárgatelo y cruza la valla metálica que hay al final de la habitación. Recoge las armas extras de la estancia siguiente, retrocede por el corredor y sube por la derecha. Cruza la puerta que hay allí y sube por la escalera situada más lejos de ti. Mata a todo el mundo, recoge la poción de vida y atraviesa la puerta del otro extremo (ahora debe utilizar la llave roja). Debes subir, cruzar la puerta que tienes delante y después romper las grandes pantallas azules para hacerte con la llave del mismo color, unas municiones y algo de poción de vida.

Sigue avanzando y llegarás a una sala llena de cajas. Es probable que ya no te queden demasiadas municiones ni vida, de modo que aprovéchalo para almacenar recursos, te lo mereces. Cruza la puerta más pequeña para conseguir la llave amarilla y después pasa por la otra puerta. Dispara contra los cañones del techo que hay a la vuelta de la esquina y sigue adelante.

Al cruzar la próxima puerta quedas cara a cara con el siguiente enemigo. Una vez más, es muy fácil derrotarlo, pero has de saber qué debe hacerse. Golpea las dos luces que están a cada lado de la puerta hasta que pasen a ser de color rojo. Entonces dejará de seguirte. A continuación has de correr hacia el cofre situado en medio del extremo más alejado de la pantalla y propinarle porrazos sin parar. Con sólo un par será suficiente para

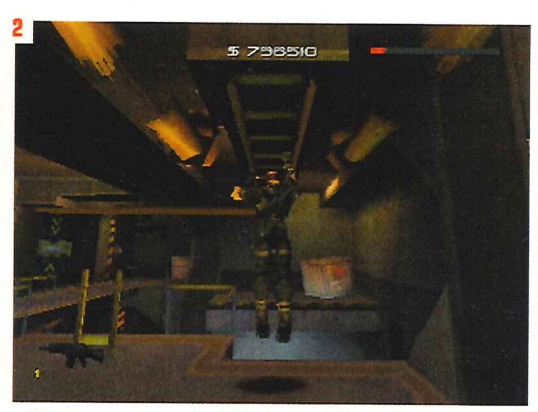






[1] Primero has de avanzar hacia la derecha para abrir la puerta de la izquierda. [2] Encontrarás más elementos secretos detrás de la puerta. [3] Un nuevo enemigo. [4] Un avance de lo que se te viene encima...







[1] Asciende por la izquierda para conseguir más municiones. [2] Encontrarás una poción de vida debajo de esta caja. [3] Cuidado con la mina que hay debajo de las cajas. [4] Estas pantallas azules pueden tener un bonito aspecto, pero no te gustará tanto cuando las rompas. [5] Un enemigo complicado. Ataca al cofre situado en el otro extremo de la habitación.

MISIÓN OCHO
LA MISIÓN ROJA

Usa tus dos granadas para eliminar algunos guardias que te atacan inmediatamente al empezar este nivel, y consigue las armas de los difuntos para acabar con el resto. Encontrarás salud y municiones por todas partes, de modo que no te preocupes por ello. Ve al vestíbulo principal tras la masacre y sigue hacia la puerta de la derecha.

Hay un cañón en el techo en la parte superior de las escaleras, pero es muy fácil destruirlo. Luego sigue hacia la sala siguiente. Sigue recto en la siguiente y mata al guarda de abajo para conseguir la llave roja. En la sala de arriba de las escaleras ve primero por la puerta de la izquierda. Aquí encontrarás una guarda que te dará una llave amarilla. Sal de esta sala, cruza recto, baja las escaleras y baja al ascensor.

Ve a la única sala accesible del pasillo anterior y límpiala. Pasa por las salas hasta llegar a una sala con actividad y, tras matar a todo el mundo y recoger la salud extra, ve por la puerta de la izquierda.

Cuidado al final del siguiente pasadizo, porque un cañón en el techo aparecerá tras de ti y te disparará por la espalda. Tras matar a los dos guardas, gírate y espera. Sigue hacia la siguiente sala y luego sigue derecho. Recoge la llave amarilla de la siguiente sala y luego vuelve para abrir la puerta de la llave amarilla.

En esta nueva sala, sigue por la puerta de la izquierda y rómpelo todo para conseguir mucha munición. Sigue las salas hasta que encuentres al guarda con la llave roja. Ahora vuelve atrás hasta encontrar una puerta y ábrela. Atraviesa la nueva sala y prepárate para algo completamente distinto.

La siguiente sala está constituida por tres subjuegos. En un ambiente retro total, tienes que jugar una partida de Battlezone y dos rontas de Asteroids. Salir con vida es relativamente fácil porque tienes munición infinita. Tan sólo dispara y evita las piedras, ¿vale? Hecho esto, sigue a por el siguiente jefe. Este tipo es duro de pelar. No intentes atacarle, sólo evítale como si fuera la típica plaga y corre a través de las salas hasta encontrar una puerta cerrada en una sala con dos grandes contenedores verdes. Al final la bestia te encontrará y, al quedar entre los dos contenedores, se transformará en un notable monstruo.

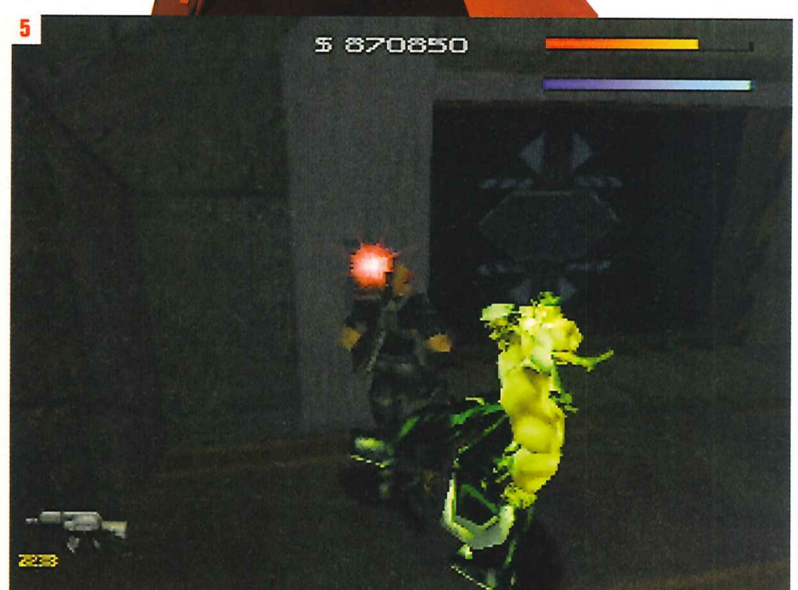
Si ahora intentas abrir la puerta tras de ti, verás que se puede abrir. Atraviésala y entra en una sala con un pequeño ordenador a la izquierda. Accede a él y aparecerá un círculo rojo. Mueve el círculo sobre el monstruo y dispara una ráfaga. Huye del ordenador cuando el bicho esté demasiado cerca y aléjale. Vuelve al ordenador y repite el proceso hasta acabar con él.

Ahora es pan comido hasta que encuentres al jefe final del juego. Parece un inocente ordenador y, la verdad, lo es. Te dispara un láser rojo por su ojo que te mata inmediatamente, de modo que ve tan a la derecha como puedas y, cuando los láseres estén disparando, dale con todo lo que tengas en centro del ojo. Si te quedas sin munición, tranquilo, puedes destruirlo con patadas y puñetazos, sólo es más lento.

Tras esta sorprendentemente fácil batalla, abandona la sala del ordenador y gira dos veces a la derecha para llegar al final del juego.

Así pues, ¿qué te ha parecido, colega?





Ready 2 Rumble



READY 2 RUMBLE DE PLAYSTATION DEMUESTRA QUE NO HACEN FALTA PROCESADORES DE 128 BITS PARA SACAR JUEGOS INNOVADORES EN GÉNEROS CONSAGRADOS. READY 2 RUMBLE, ELEGANTE Y DIVERTIDO.

La singularidad en el cuadrilátero es un elemento común en este original simulador de boxeo. Ready 2 Rumble tiene varios personajes pintorescos y un sistema exclusivo de combinaciones, que le convierten en el juego más original en el género de simuladores de boxeo. Empezamos esta guía completa con todos los métodos básicos que debes conocer para entrar en el juego. Luego aportamos para cada personaje una gran cantidad de movimientos y estrategias que te ayudarán a obtener las sensaciones de la perfección pugilística, ¿Preparados?

Edición Oficial Española PlayStation Magazine

VEREDICTO

■ CONCLUSIÓN
Un juego de boxeo muy divertido y con mucho estilo que, por desgracia, se resiente de unos controles insensibles y de opciones limitadas para un jugador. Eso si, es muy vicioso...

7
SOBRE 10

PUÑETAZOS



Golpe de izquierda: CUADRADO
Golpe de derecha: TRIÁNGULO

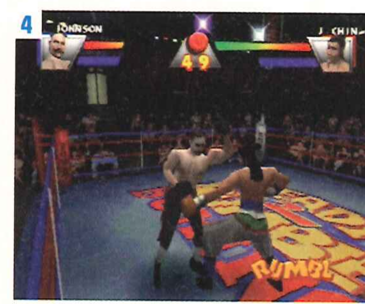




Golpe cuerpo izquierda: X
Golpe cuerpo derecha: CÍRCULO



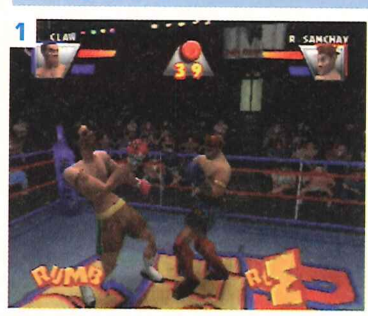
Gancho cara: Adelante + CUADRADO
Gancho derecha: Abajo + TRIÁNGULO



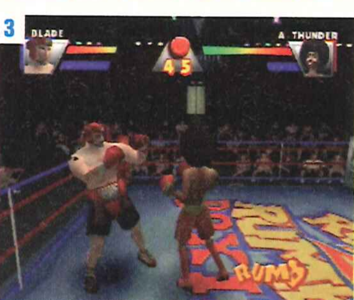
Golpe fuerte al cuerpo: Abajo + X
Tenderiser: Atrás, Atrás, Adelante + CÍRCULO

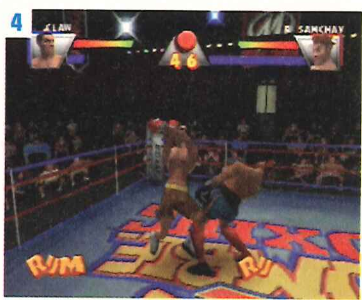
Cada boxeador puede dar puñetazos altos, bajos, a izquierda y derecha. Las combinaciones con el D-Pad crean más movimientos. Cuando ya los domines, puedes pasar a aprender los movimientos especiales de cada personaje. Los movimientos especiales son esenciales porque dan a los puñetazos una potencia adicional, con lo que la victoria está más cerca. Pero no confíes solamente en estos golpes, porque los puñetazos más espectaculares llevan su tiempo.

LISTA









Ready 2 Rumble es un juego grande. Empiezas el juego con 14 personajes, pero si ganas una Clase de Plata con todos tus boxeadores podrás acceder al boxeador 15°, Bruce Blade, campeón de la Clase de Bronce. Si todos tus pupilos ganan el Bronce, ganarás el 16° personajes y campeón de Plata, Nat Daddy. El campeón de la Clase de Oro, Damien Black, será tuyo cuando ganes el Campeonato con cada boxeador. Los puntos fuertes y los puntos flacos de cada personaje se muestran en lo que queda de esta sección, junto con todos sus movimientos especiales y las técnicas que deberías utilizar para derrotar a un personaje determinado. Todos los movimientos especiales relacionados sirven cuando encaras a tu oponente a la derecha de la pantalla. Hay una sección sobre el oponente final.

BÁSICO

Antes de entrar en cosas serias en el Modo Campeonato, es esencial dominar los aspectos básicos. Lo primero que hay que aprender es, por supuesto, los controles sencillos, luego los puñetazos básicos, las habilidades de bloqueo, el modo RUMBLE, las pullas y el ritmo del juego.

BOXEADORES:

SELENE STRIKE

ESTADÍSTICAS

Lugar: Brasilia, Brazil
Peso: 130 lbs.
Altura: 6'2"
Brazo: 80"
Edad: 24

NOTAS

La elegante técnica de Selene, la mejor mujer boxeadora, está complementada con una potencia letal, sobre todo con su golpe directo y su gancho de derecha. Compensa su falta de velocidad con tácticas fantásticas. Su único punto débil es su cuerpo menudo. Domina sus bloqueos y pullas.

MOVIMIENTOS ESENCIALES

Lightening Jab: Cuadrado
Overhand Smash: Arriba/Abajo + Cuadrado
Stylin' Uppercut: Izquierda + Cuadrado
Powercut: Triangulo
Head Turner: Abajo + Triángulo
Step & Strike: Arriba + Triángulo
Brain Bruiser: Izquierda + Triángulo
To The Moon: Derecha + Triángulo
Jolly Punch: X
Blocking Hook: Arriba/Abajo + X
Slide & Stab: Derecha + X
Fakie Jab: Círculo
Low Blow: Arriba/Abajo + Círculo
The One-Two: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: Backflip
Pulla 2: Pongamos manos al asunto

ATAQUES ESPECIALES

Rush: Derecha, Derecha
No Love: Izquierda, Derecha + Círculo
Rejection: Dcha., Izquierda + Triángulo
Superwoman: Izq, Dcha + Cuadrado
Below the Belt: Derecha + Círculo
Cold Shoulder: Izq, Izq, Derecha + X

CÓMO DERROTARLA

Puedes acercarte a Selene sin correr riesgo. Puede ser rápida, pero sus puñetazos no son tan fuertes. Si puedes esquivar sus golpes rápidos de derecha, dale golpes al cuerpo para contrarrestar su rápido golpe defensivo.

BORIS «EL OSO» KNOKIMOV

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Zagreb, Croacia
Peso: 220 lbs.
Altura: 6'3"
Extensión del brazo: 73"
Edad: 30

NOTAS

Es una leyenda viva de Europa del Este y, sin duda, tiene unas habilidades muy completas, con ataques interiores y exteriores. Posee varios puñetazos potentes y su gancho inflige un serio castigo. Su uppercut es otro buen puñetazo de su arsenal. A pesar de que Boris no es rápido, con sus golpes se basta cuando llegan a impactar.

ATAQUES ESENCIALES

Jab: Cuadrado
Mighty Hook Left: Arr/Ab+ Cuadrado
Iron Uppercut: Izquierda + Cuadrado
Sliding Jab: Derecha + Cuadrado
From Croatia With Love: Triángulo
Mighty Hok Right: Arriba/Abajo + Triángulo
Superior: Izquierda + Triángulo
Moving Bruiser: Derecha + Triángulo
Zagrev Crusher: X
Sweep Left: Arriba/Abajo + X
Evasive Jab: Derecha + X
Zagrev Crusher Right: Círculo

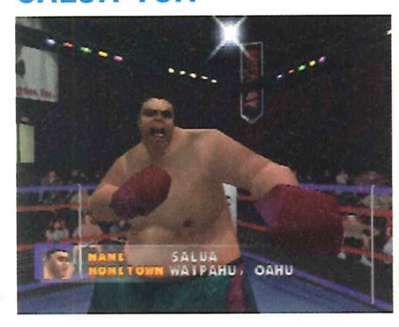
Sweep Right: Arriba/Abajo + Círculo
Stomach Splatter: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: Game Over
Pulla 2: No hay dolor

ATAQUES ESPECIALES
Justice Axle: Izq, Derecha + Cuadrado
Reigning Axle: Derecha, izq + Triángulo
Dividing Shaker: Arriba + Cuadrado, Triángulo
Delta Axle: Derecha + X, Triángulo, Cuadrado
Axle Combo: Derecha, Izquierda + Triángulo, Cuadrado, Cuadrado

CÓMO DERROTARLE
Su principal problema es que telegrafía, así que aprovéchate de este aviso rápido lanzándole rápidos golpes. Es difícil dejarlo aturdido, por lo que no debes prolongar demasiado una ofensiva si no quieres que te interrumpa con un golpe de los suyos. No pares de atacar pues para derrotarle tendrás que propinarle muchos puñetazos. Dale fuerte y entrarás en el modo RUMBLE a tiempo de debilitarlo. La mayor parte de sus puñetazos son altos.

SALUA TUA



ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Waipahu, Oahu
Peso: 358 lbs.
Altura: 6'm
Extensión del brazo: 77"
Edad: 3

NOTAS
Anteriormente luchador de sumo, originario de Hawai, que se proclamó campeón de Japón. Se dio cuenta de que no se le prestaba mucha atención como luchador porque el sumo no está reconocido en el resto del mundo. Salua es muy poderoso, pero muy lento. Aprovecha sus grandes puñetazos, como su uppercut, y gana letras para tener mayor poder aún. Su problema es que también se le ve lo que va a hacer, pero su golpe de izquierda es bastante bueno.

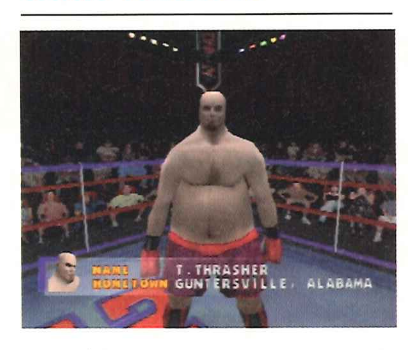
MOVIMIENTOS ESENCIALES
Straight jab: Cuadrado
Short Hook: Abajo + Cuadrado
Wide Hook: Arriba + Cuadrado
Flubber Fist: Izquierda + Cuadrado
Hidden Uppercut: Derecha + Cuadrado
Hula Tula: Triángulo
Quick Hook: Arriba + Triángulo
The Wai Ki: Abajo + Triángulo
Skull Smasher: Izquierda + Triángulo
Running Uppercut: Derecha + Triángulo
Below the Belt: X
Fat Sweep Left: Arriba/Abajo + X
Belly Bruiser Left: Derecha + X
Mr. Fisto: Círculo
Fat Sweep Right: Arr/Abajo + Círculo
Belly Bruiser Right: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: Hombre de mantequilla
Pulla 2: Gran objetivo

ATAQUES ESPECIALES
Porkchop: Izq, Derecha + Triángulo
Ton of Fun: Izquierda + Cuadrado
All You Can Eat: Der, Izq + Cuadrado
Gut Buster: Der, izq, Derecha + Círculo
Monster: Abajo + X, Der, Izq + Cuadrado

CÓMO DERROTARLE
Ataca su cuerpo, pues los puñetazos que acierten a su barriga te darán la oportunidad de propinarle un puñetazo en el cabeza o de realizar un movimiento especial. Sus movimientos son poderosos, pero son relativamente fáciles de evitar y de contrarrestar. Pero no tiene un buen juego de pies y es vulnerable en las esquinas.

TANK TRASHER



ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Guntersville, Alabama
Peso: 290 lbs.
Altura: 6'4"
Extensión del brazo: 80"
Edad: 26

NOTAS
Thrasher, ex luchador de rodeos de cocodrilos, se inició en el boxeo en busca de una mejor competición. Quizá parezca feo e inepto, pero es un contendiente que sorprende por su capacidad. Sus golpes pueden aturdir a los oponentes; es una especie de compensación por ser el personaje más lento, pero incluso estos golpes son fáciles de ver.

MOVIMIENTOS BÁSICOS
Sloth Punch: Cuadrado
Nose Bleeder: Derecha + Cuadrado
Earth Shaker: Arriba/Abajo + Cuadrado
Over-Extended Jab: Triángulo
Le Tardo: Arriba + Triángulo
Heel to Fist: Abajo + Triángulo
Over the Top: Izquierda + Triángulo
Tiring Puch: Derecha + Triángulo
Sloth Gut Shot: X
Hidden Delight Left: Arriba/Abajo + X
Duck & Punch Left: Derecha + X
Tummy Tucker: Círculo
Hidden Delight Right: Arr/Ab + Círculo
Duck & Punch Right: Der + Círculo

PULLAS
Pulla 1: No duele
Pulla 2: ¿Eh?

ATAQUES ESPECIALES
Blitz: Izquierda + Cuadrado
Rush: Derecha, Derecha
Crash Test Right: Der, Der + Triángulo
Crash Test Left: Der, Der + Cuadrado
Shameless Left: Derecha, Derecha + X
Shameless Right: Der, Der + Círculo
Tenderizer: Izquierda, Izquierda, Derecha + Círculo

CÓMO DERROTARLE
Tank puede aguantar sus golpes, así que utiliza tus movimientos especiales y puñetazos más potentes, así como tus movimientos RUMBLE. Concéntrate en su cabeza porque su cuerpo es su parte más fuerte. Utiliza tu uppercut y, si retrocede, ten cuidado porque es un movimiento rápido y prepárate para esquivarlo.

'BIG' WILLY JOHNSON

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Chester, Inglaterra
Peso: 172 lbs.
Altura: 5'9"
Extensión del brazo: 72"
Edad: 108

NOTAS
Sir Johnson, un campeón del siglo XIX, ha vuelta a saltar a la palestra para demostrar a todos los demás gladiadores qué es el boxeo. Pero reparte que da gusto.

MOVIMIENTOS BÁSICOS
Knuckle Sandwich: Cuadrado
Haymaker: Arriba/Abajo + Cuadrado
Rising Dragon: Derecha + Cuadrado
Maker's Mark: Triángulo
Jolly Ol' Punch: Arriba/Abjo + Triángulo
Thunder Thwack: Izquierda + Triángulo
The Fancy Man's Punch: Der + Triáng
Jab the Ribber: X
The Hasty Pudding: Arriba/Abajo + X
Kidney Killer: Derecha + X
McGrumpy Stab: Círculo
The Tasty Pudding: Arr/Aba + Círculo
Overhead Stab: Derecha + Círculo

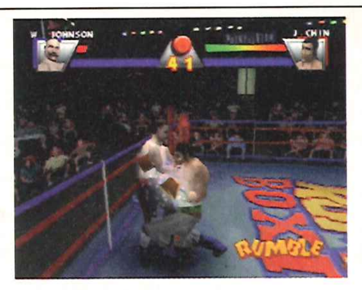
PULLAS
Pulla 1: ¡Ahora verás lo que vale un peine!
Pulla 2: ¡No te queda nada!

ATAQUES ESPECIALES
Clockwork: Dcha, Dcha, Izq + Cuadrado
Tea & Crumpets: Dcha, Dcha + Triángulo
Stealing Props: Arriba, Abajo + Cuadrado o Abajo, Arriba + Cuadrado
Old School: Abajo, Arriba + Cuadr., X
Time-out: Arri, Aba + Cuad, Cuadrado

CÓMO DERROTARLE
Estáte atento con lo que hace el ordenador contra ti cuando juegas como Willy. La IA debería revelar que los golpes al cuerpo son la clave, así que utilízalos. Los golpes rápidos a la cabeza también sirven, porque su diminuto cuerpo no le deja soportar mucho castigo. También es bastante lento, por lo que es ➔

BLOQUEO

Sería estúpido o engañoso pensar que uno se puede salir con la suya sin hacer bloqueos en un combate de Ready 2 Rumble. Lo más importante que tienes que aprender es a realizar buenos bloqueos ante golpes altos (R1) o golpes bajos (R2). Sin embargo, debes tener siempre presente que tus bloqueos no sirven de nada contra un oponente en modo RUMBLE o contra otro que lance un golpe fortísimo (gancho, uppercut o movimiento especial). También puedes pulsar una dirección con un bloqueo para lograr una estupenda finta. El bloqueo alto y una dirección hacen que tu boxeador se agache, mientras que si pulsas bloque bajo y una dirección, tu boxeador se aleja de un salto.



fácil interrumpir sus ataques. Los boxeadores más grandes como Boris tienen mucha más ventaja contra el «Gran» Willy Johnson: el cuerpo a cuerpo es una manera segura de ganar, a menos que descubra su rápido uppercut de izquierda.

BUTCHER BROWN

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Distrito de Columbia
Peso: 232 lbs.
Altura: 5'9"
Extensión del brazo: 82"
Edad: 23

NOTAS
Un boxeador completo con buenas habilidades. Brown es letal en el cuadrilátero, de ahí el nombre de carnicero (butcher), que se lo puso su madre en los barrios bajos de Columbia. Su perversa madre fomentó en gran medida su violencia, pero en el cuadrilátero ha encontrado su casa. Butcher espera proclamarse campeón para que su madre se enorgullezca de él.

MOVIMIENTOS BÁSICOS
Lil' Butcher: Cuadrado
Ear Mutilator: Arr/Abajo + Cuadrado
Jump & Jab: Derecha + Cuadrado
Tooth Taker: Triángulo
Small Hook: Arriba/Abajo + Triángulo
Wind-Up Slam: Derecha + Triángulo
Brute Disaster: Derecha + Triángulo
Evasive Jab: Derecha + Triángulo
Machine Jab: Círculo
Doctor Gut Killa: Derecha + Círculo
Wild Hook Right: Arri/Aba + Círculo

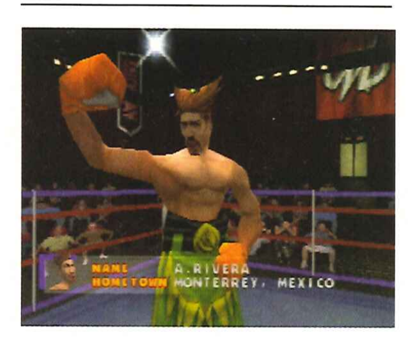
PULLAS
Pulla 1: ¡Será mejor que apuestes por mí!
Pulla 2: ¡Estoy pero que muy enfadado!

ATAQUES ESPECIALES
Disaster Blaster: Izq + Triángulo, Cuad
Scrape the Gutter: Trián, Cuad, Cuad
Bad Manners: Izquierda + Cuadrado
Total Disrespect: Izq + Cuad, X, Círculo
Wild Ride: Derecha, Izquierda + Triángulo
No Turning Back: Derecha, Izquierda + Triángulo, Cuadrado, Triángulo

ATAQUES ESPECIALES
Brute Disaster: Atras + Triángulo
Disaster Blaster: Atrás + Triángulo, Cuadrado
Scrape the Gutter: Triángulo, Cuadrado, Cuadrado
Bad Manners: Atrás + Cuadrado
Total Disrespect: Atrás + Cuadrado, X, Círculo
Wild Ride: Adelante, Atrás + Triángulo
No Turning Back: Adelante, Atrás + Triángulo, Cuadrado, Triángulo.

CÓMO DERROTARLE
Es lentísimo, por lo que es muy fácil esquivar sus movimientos o contrarrestarlos, pero cuida de que tus golpes lleguen a impactar en él, pues es muy duro de pelar. Golpéale en el cuerpo pero no te quedes cerca de él demasiado tiempo.

ANGEL 'RAGING' RIVERA



ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Monterrey, México
Peso: 155 lbs.
Altura: 5'9"
Extensión del brazo: 71"
Edad: 23

NOTAS
Uno de los contendientes más duros y uno de los favoritos. Originariamente fue un purista del pugilismo, su título de campeón le fue arrebatado por el compañero de clase Rocket Samchay. Ahora ha vuelto con un método completamente nuevo. No tiene piedad. Su golpe de izquierda da pie a su rapidísimo derechazo. Pero ten cuidado con su cuerpo, porque a pesar de ser un buen boxeador es un peso ligero.

MOVIMIENTOS BÁSICOS
Smell da Glove: Cuadrado
Neck Snapper: Arriba + Cuadrado
Downcast: Abajo + Cuadrado
Around the World: (Izq) Dcha + Cuad.
Step & Jab: Triángulo
Repeat Offender: Triángulo
Ear to Chin: Arriba + Triángulo
Around the World: (Der) Der + Trián
Extendor: Abajo + Triángulo
Monterey Power: Izquierda + Triángulo
Flab Checker: (Izquierda) X
Mean McSpleen: (Izq) Arri/Abajo + X
Gut Shot: Derecha + X
Flab Checker: (Derecha) Círculo
Mean McSpleen: (Derecha) Arriba/Abajo + Círculo
Over the Belt Boarder: Dcha + Círculo

MODO RUMBLE



Siempre que asestes un buen puñetazo, logras una letra de la palabra RUMBLE. Cuando tengas todas las seis letras, puedes activar el modo RUMBLE pulsando a la vez R1+R2. Mira la postura ostentosa de tu personaje y observa los guantes blancos brillantes. Eso significa que estás en modo RUMBLE y que tienes energía ilimitada durante un período breve.

Cuando haya acabado un asalto, perderás todas las letras que tengas, así que asegúrate de que sacas provecho de todas las habilidades RUMBLE.

Por lo general, cuando hayas derribado a tu oponente pulsarás R1 y R2 para aumentar tu energía, pero si tienes todas las letras RUMBLE, eso activará el modo RUMBLE, que se desperdiciará como si hubiera terminado cuando se levante tu oponente. Sácale partido al modo RUMBLE. La única defensa contra el modo RUMBLE es retroceder y esperar a que se acabe.

Si pulsas X y CÍRCULO en el modo RUMBLE activas la ráfaga RUMBLE, que puede ser muy eficaz.

PULLAS
Pulla 1: Yo Ese
Pulla 2: Prueba la máquina

ATAQUES ESPECIALES
Ghetto Blaster: Izq, Dcha + Cuadrado
Lowrider: Derecha, Izquierda + Círculo
Cruising: Derecha, Izquierda + Círculo, Derecha + Círculo, X, Círculo
Salsa: Dcha + X, Izq, Dcha + Cuadrado
Lambada: Dcha, Izq + Círculo, Dcha + Círculo, X, Círculo, Izq, Dcha + Cuad

CÓMO DERROTARLE
Dale en el cuerpo con movimientos y combinaciones especiales, pero ten cuidado con sus contraataques porque es muy rápido. Si te quedas demasiado tiempo cerca de él, te dará un puñetazo en toda la cabeza. Si juegas como un boxeador grande como Salua, castígale.

AFRO THUNDER

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Nueva York, Nueva York
Peso: 120 lbs.
Altura: 5'7"
Extensión del brazo: 70"
Edad: 21

NOTAS
Afro Thunder, ex taxista, es inmensamente ágil y dotado. No es el mejor boxeador, pero sin duda es el más divertido. Se mueve a una velocidad increíble. Su vistosidad forma parte de su estrategia: de este modo su oponente no puede apreciar bien que se le viene encima.

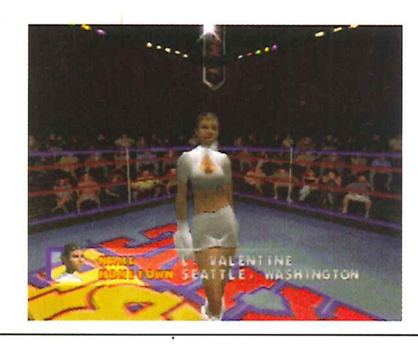
MOVIMIENTOS BÁSICOS
Sissy Punch: Cuadrado
Groovy Hook: Arriba/Abajo + Cuadrado
Left Uppercut: Izquierda + Cuadrado
In Yo' Face: Derecha + Cuadrado
Fro Jab: Derecha + Triángulo
Low Blow: X
Fierce Hook: Arriba/Abajo + X
Hair to Gut: Derecha + X
Gut Thumper: Círculo
Belly Button: Derecha + Círculo
Fro Windup: Arriba/Abajo + Círculo

PULLAS
Pulla 1: «¡No puedo más!»
Pulla 2: «¡Llama al médico!»

ATAQUES ESPECIALES
Up-Tempo: Pulsa Cuadrado rápidamente
The Supa' Stupid Funky Punch: Izquierda, Derecha + Triángulo
Sucka Punch: Arriba, Abajo + Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo

CÓMO DERROTARLE
Es un peso ligero, así que no seas benévolo con él y derríbalo en un santiamén. Pero ten cuidado con sus ataques: al ser un boxeador tan rápido, te puede romper el ritmo con sus rapidísimos golpes.

LULU VALENTINE





«Lulu Valentine es diseñadora de moda de día y boxeadora de noche.»

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Seattle, Washington
Peso: 105 lbs.
Altura: 5'2"
Extensión del brazo: 64"
Edad: 21

NOTAS
Diseñadora de moda de día, boxeadora de noche. Sus golpes son compactos y eficaces y tienen una potencia que sobrecoge. Su punto débil está en cómo encaja los golpes, así que asegúrate de que realizas buenos bloqueos y luego propina un rápido izquierdazo. Su uppercut de izquierda es tan rápido que casi se puede usar como un golpe. Sin embargo, su uppercut de derecha no sirve para nada. Sus golpes al cuerpo también son bastante lentos, sobre todo con el brazo derecho.

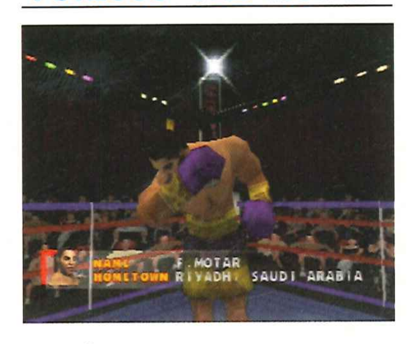
MOVIMIENTOS BÁSICOS
Sweet & Petite: Cuadrado
Running Clobber Left: Arriba/Abajo + Cuadrado
Double Time: Izquierda + Cuadrado
Spinning Soundgarden: Izq + Cuadrado
Speedy Uppercut: Derecha + Cuadrado
Uppercut: Derecha + Cuadrado
Nirvana Shotgun: Triángulo
Running Clobber Right: Arr/Ab + Trián
Monster Smash: Izquierda + Triángulo
Power Uppercut: Derecha + Triángulo
Navel Knocker: X
Rock Rocker Left: Arriba/Abajo + X
The Juggulator Left: Derecha + X
Spin Navel Knocker: Círculo
Rock Rocker Right: Arr/Aba + Círculo
The Juggulator Right: Dcha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: Cartwheel [Pavo]
Pulla 2: Vamos Diva

ATAQUES ESPECIALES
Springing Assault: Izqui + Cuadrado
Backhand: Dcha, Izquierda + Triángulo
Triple Upper: Izq, Izq, Dcha + Triángulo

CÓMO DERROTARLA
Elige los puntos y lanza tus puñetazos contra Lulu con cuidado. Es rápida y puede devolver los puñetazos cuando menos te lo esperas. Utiliza contra Lulu grandes puñetazos porque no puede absorber demasiado castigo. Dale una paliza lo más rápido que puedas antes de que tenga la oportunidad de ir a por ti. Dado que es probable que sea más rápida que tu, si no tienes cuidado te puede dar una severa tunda antes de que te des cuenta. Tienes que conseguir superar los bloqueos de Lulu.

'FURIOSO' FAZ MOTAR



ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Riyadh, Arabia Saudí
Peso: 230 lbs.
Altura: 6'5"
Extensión del brazo: 76"
Edad: 28

NOTAS
Faz, ex guardaespaldas de un empresario de Oriente Medio, es un boxeador práctico con mucha clase. Poderosos puñetazos, como su derechazo y su rápido uppercut de izquierda. Su derecha por arriba es terrorífica, pero tarda una eternidad en salir. Su gancho de izquierda es otro movimiento veloz que suele pillar desprevenidos a sus rivales, al menos ahora ya lo sabes.

MOVIMIENTOS BÁSICOS
Jabber Jab: Cuadrado
Harem Scarem: Arr/Abajo + Cuadrado
Uppercut: Izquierda + Cuadrado
Step & Jab: Derecha + Cuadrado
Sir Jabalot: Triángulo
Right of Agony: Arr/Abajo + Triángulo
Head Crusher: Izquierda + Triángulo
Step & Smack: Derecha + Triángulo
Jewel Jab: X
The Scud: Arriba/Abajo + X
Duck & Fly: Derecha + X
The Right Stuff: Círculo
Naval Navigator: Arr/Aba + Círc o Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: No hay dolor
Pulla 2: ¡Oh, sí!

ATAQUES ESPECIALES
Cruise Missile: Dcha, Dcha + Triángulo
Urban Attack: Abajo, Arriba + Cuad
Whirlwind: Dcha, Dcha, Izq + Cuadrado
Oasis: Dcha, Dcha, Izq + Cuad, Dcha + Triángulo

CÓMO DERROTARLE
Hay que pegar a Motar en el cuerpo, concentrándose en el estómago. Motar es un gran boxeador que puede encajar muchos golpes. Utiliza tus puñetazos más potentes para derribarle. Los golpes rápidos son necesarios parar romperle el ritmo. Pero no podrás resistir demasiados puñetazos a Motar, así que utiliza tus bloqueos para sobrevivir más tiempo.

JET 'IRON' CHIN

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Taipei, China
Peso: 150 lbs.
Altura: 5'8"
Extensión del brazo: 78"
Edad: 20

NOTAS
Chin era el doble de un famoso actor de cine de Hong Kong, hasta que salió de la sombra para forjarse un nombre por sí mismo en el cuadrilátero. Con su historial de kung-fu, y al ser nuevo en el circuito, sus habilidades con las artes marciales se exhibirán en su boxeo. Pero Chin tiene algunos movimientos feroces. Su mano derecha al cuerpo es poderosa y deberías utilizar sus golpes de derecha en vez de su izquierda. Es positivo que también pueda soportar sus golpes.

MOVIMIENTOS BÁSICOS
Backhand: Cuadrado
Arch Protest: Izquierda + Cuadrado
Holy Hand Slap: Abajo + Cuadrado
Karate Fury: Derecha + Cuadrado
Slap: Triángulo
Iron Angst: Arriba/Abajo + Triángulo
Firecracker: Izquierda + Triángulo
Sacred Slam: Derecha + Triángulo
Forearm Check: X
Small Hook: Arriba/Abajo + X
Step in Jab: Derecha + X
Taiwan Thunder: Círculo
Rocket Right: Arriba/Abajo + Círculo
Iron Strike: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: Ven a por ellos
Pulla 2: Compruébalo

ATAQUES ESPECIALES
Giving Order: Dcha, Izq + Triángulo
Nemesis: Izq + Cuad, X, Círc, Triángulo
Great Fang: Izq, Derecha + Cuadrado
Fists of Fuzzy: Dcha, Izq, Derecha + Cuadrado, Triángulo, Cuadrado

CÓMO DERROTARLE
Golpéalo una vez y retrocede. Chin es rápido y devuelve el puñetazo si te quedas cerca. Chin puede soportar un puñetazo, pero no cedas a la presión. Los grandes ganchos de derecha a la cabeza hacen añicos a ese «Hierro» Chin.

ROCKET SAMCHAY

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Bangkok, Tailandia
Peso: 165 lbs.
Altura: 6'2"
Extensión del brazo: 78"
Edad: 23

NOTAS
Es el campeón de Muay Thai de Tailandia, y quiere demostrar al mundo que su escuela no sólo es la mejor dando patadas, sino también dando puñetazos.Incluso su izquierdazo puede dejar aturdido a un oponente. Su otro punto fuerte es su habilidad para encadenar combinaciones.

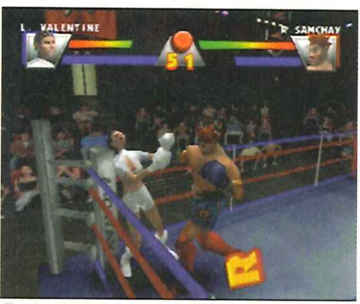
MOVIMIENTOS BÁSICOS
Quick Jab: Cuadrado
Overhead Bash: Arriba/Aba + Cuadrado
Crazy Uppercut: Izq + Cuad
Step & Jab: Derecha + Cuadrado ▶

PULLAS

Sobre todo contra un amigo, las pullas pueden ser muy divertidas (dando lugar a la presunción). Los personajes tienen dos pullas cada uno, la primera de las cuales se activa pulsando CUADRADO y X y la otra pulsando TRIÁNGULO y CÍRCULO. Sin embargo, si estás muy cerca y sueltas una pulla cuando tu oponente está de pie, acabarás en la lona.



RITMO DEL COMBATE



Es importante aprender la coordinación y el ritmo del juego, si no quieres acabar siendo un relámpago que al final acaba estrellado. Sólo tienes que pensar un poco y pronto le tomarás el ritmo. No olvides que cuando tu oponente activa su modo RUMBLE debes retroceder un poco y luego contraatacar con una ofensiva cuando se agote este modo.

Entre asalto y asalto recuperas algo de energía, por lo que si se te está agotando hacia el final de un asalto, sé listo. Aléjate y no vayas a las esquinas hasta que no suene la campana. Cuando encadenas puñetazos te vas debilitando. Raciona tus puñetazos por tandas para tener la posibilidad de recuperar energía. Cuando tengas ventaja sobre tu oponente, sé implacable. En este juego se trata de no demostrar piedad. También acelerarás la recogida de una letra para provocar el inevitable noqueo RUMBLE. Pero evita quedarte parado en las esquinas del cuadrilátero.

Pumpin' Punch: Triángulo
Thai Hook: Arriba/Abajo + Triángulo
Forehead Crunch: Izquierda + Triángulo
Stab: X
Left Hook: Arriba/Abajo + X
Trouble in Belladise: Derecha + X
Tight Tuck: Círculo
Right Hook: Arriba/Abajo + Círculo
The Dominator: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: El campeón
Pulla 2: Duck Pulla

ATAQUES ESPECIALES
Rocket Launcher: Dcha, Izq + Cuadrado
Left Elbow Smash: Izq, Dcha + Cuad
Right Elbow Smash: Izq, Dcha + Triáng
Double Trouble: Izquierda, Derecha + Cuadrado, Izquierda + Triángulo
No Trouble: Izquierda, Derecha + Cuadrado, Izquierda + Triángulo
Bangkok Express: Derecha, Izquierda, Derecha + Círculo, Triángulo

CÓMO DERROTARLE
Rocket no es un boxeador muy rápido. Bloquea su golpe inicial y luego conecta un puñetazo para lanzar a Samchay a la lona. Rocket pega muchos golpes al cuerpo, así que asegúrate de mantener el bloqueo bajo la mayor parte del tiempo. Pero ten cuidado, porque puede pegar un par de golpes en el cuerpo y luego un golpe rápido en la cabeza, así que ten cuidado con sus movimientos de cuerpo y pasa a un bloqueo alto o esquiva el golpe cuando sea necesario. Cuando se te presente la ocasión, entra con todo lo que tengas. Concéntrate en el cuerpo de Rocket: es su punto débil.

BRUCE BLADE

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: San Diego, California
Peso: 243 lbs.
Altura: 6'5"
Extensión del brazo: 78"
Edad: 25

NOTAS
Este tipo tiene algo de marinero y hace de boxeador con un peinado que oculta su verdadera identidad. Sin embargo, su punto flaco es que sólo tiene dos puñetazos rápidos. El primero es la secuencia de uppercuts, el segundo, el derechazo. Todos los demás movimientos son lentos y no vale la pena preocuparse por ellos; tu oponente tendrá suficiente tiempo para alejarse o atacar con un puñetazo rápido. Blade es un boxeador muy fuerte, cuyos puñetazos infligen un serio castigo, sobre todo en el modo RUMBLE.

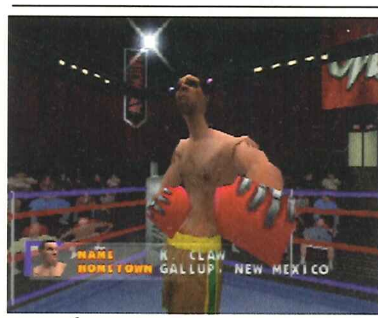
MOVIMIENTOS BÁSICOS
The Rock: Cuadrado
Long Left: Abajo + Cuadrado
Over-Extended Long Left: Arriba + Cuadrado
Street Sweeper: Derecha + Cuadrado
Jab & Hide: Triángulo
Nuclear Right: Arriba + Triángulo
Armageddon: Abajo + Triángulo
Straight Line: Derecha + Triángulo
Sit Down: Izquierda + Triángulo
In Check: X
Roundhouse Left: Arriba/Abajo + X
Flying Eagle: Derecha + X
Below the Belt: Círculo
Roundhouse Right: Arriba/Abajo + Círculo
The Hammer: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: Touch the Weasel
Pulla 2: Resident Dork

ATAQUES ESPECIALES
Corkscrew Blade: Izq, Dcha + Cuadrado
Sit Down: Izq, Izq, Dcha + Triángulo
Disrespect: Dcha, Dcha, Izq + Triángulo

CÓMO DERROTARLE
Espera a que Blade te lance un golpe al cuerpo. Es tan lento que te da tiempo de apartarte; luego contraataca con un puñetazo rápido. Utiliza tus bloqueos y fintas para aguantar casi todos los puñetazos de Blade. Debes utilizar tus movimientos especiales para lastimar a este fornido boxeador. Tendrás que pegar fuerte y con frecuencia. También es importante asestar golpes rápidos siempre que se presente la ocasión.

KEMO CLAW



ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Gallup, Nuveo México
Peso: 120 lbs.
Altura: 7'1"
Extensión del brazo: 99"
Edad: 34

NOTAS
Con este boxeador larguirucho, puedes atacar a tus rivales sin miedo a estar dentro de su alcance. A pesar de tener un cuerpo ligero, sus puñetazos tienen una pegada fuerte. El alcance adicional es una buena ayuda porque muchos de los puñetazos de Claw son algo lentos. En lugar de ganchos y golpes directos, a Claw le gusta pegar reveses. Sin embargo, Kemo sólo tiene un golpe de izquierda normal. Los golpes al cuerpo de Claw son puñetazos excepcionalmente largos, que empiezan con un pivote y dejan su parte trasera expuesta a los ataques.

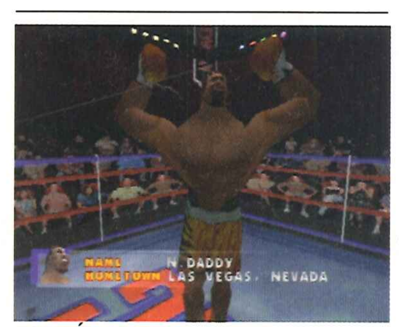
ATAQUES ESENCIALES
Rubber Jab: Cuadrado
Back at Ya: Arriba/Abajo + Cuadrado
Power Slap: Derecha + Cuadrado
Elastic Uppercut: (Izq) Izq + Cuadrado
Overhead Pound: Triángulo
Fake & Pound: Derecha + Triángulo
Elastic Uppercut: (Dcha) Izq + Tring
All Corners: X
Fierce All Corners: Abajo + Triángulo
Step & Tap Left: Derecha + X
Backward Flurry: Círculo
Righteous Hook: Arriba + Círculo
Step & Tap Right: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: (Kemo se agacha en la esquina)
Pulla 2: Alas de pollo

ATAQUES ESPECIALES
Warcry: Izquierda, Derecha + Cuadrado
Arrowhead Punch: Izq, Izq + Cuadrado
Shaman Punch: Izq, Izq, Dcha + Trián
Warpath: Izq, Izq, Dcha + Triángulo, Círculo, X, Cuadrado

CÓMO DERROTARLE
A causa de su extensión de brazo inusualmente larga, cuando luches contra este tipo tienes que estar dentro de su alcance para poder asestarle un puñetazo. Por tanto, deberías pegar puñetazos de alcance máximo. Tienes que hacer la pegada y luego retroceder rápidamente para evitar sus contraataques mortales. Los golpes en el cuerpo se deben propinar de cerca y tienen que ser potentes. Si puedes dejarlo aturdido, te puedes zafar antes de te devuelva el golpe. Anticípate a sus puñetazos.

NAT DADDY



ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Las Vegas, Nevada
Peso: 265 lbs.
Altura: 6'9"
Extensión del brazo: 100"
Edad: 25

NOTAS
Nat Daddy tiene una gran extensión de brazo, pero es lento. Sin embargo, el impacto de uno de sus puñetazos es como si te arrollase un tren de mercancías.

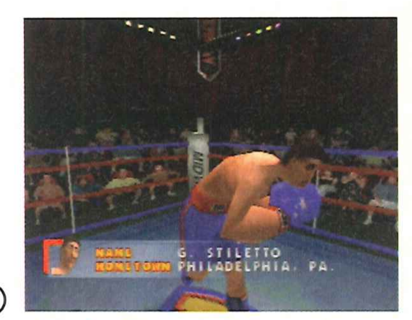
MOVIMIENTOS BÁSICOS
Lazy Left: Cuadrado
Lackadaisical Uppercut: Dcha + Cuadr
Lefty Lefty: Arriba/Abajo + Cuadrado
Bum Rush: Triángulo
Pain Express: Arriba/Abajo + Triángulo
Corporate Uppercut: Decha + Triángulo
Overhand Thunder: Izq + Triángulo

Knee Buster: X
Left-O-Matic: Arriba/Abajo + X
Package Checker: Derecha + X
Up the Abs: Círculo
A.O.P. Assassin: Arriba/Abajo + Círculo
In & Out: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: Temblor de tierra
Pulla 2: Bailarina

ATAQUES ESPECIALES
Jackhammer: Izq, Dcha + Triángulo
Dropping Bombs: Izq, Izq, Dcha + Trián
Power Trip: Dcha, Izq, Dcha + Círculo
Dump Truck: Izquierda, Izquierda, Derecha + Triángulo, Círculo

CÓMO DERROTARLE
Concéntrate en el cuerpo de Nat con golpes rápidos antes de que se vuelva. Cuando estés en ello, ejecuta un par de movimientos especiales o combinaciones. Hay que asestar numerosos golpes para derribar a Nad Daddy. Si juegas con un boxeador más bajo y con una extensión de brazo menor, debes concentrarte en el estómago. Pero ten cuidado, porque puede ser astuto y propinarte un gancho directo de derecha.



GINO STILLETO

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: Brooklyn, Nueva York
Peso: 200 lbs.
Altura: 6'3"
Extensión del brazo: 87"
Edad: 37

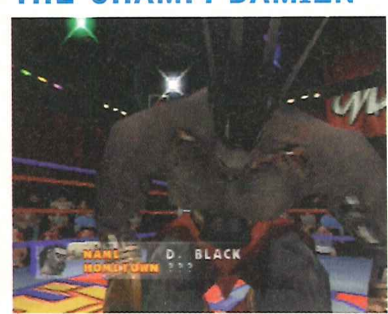
NOTAS
Un boxeador muy viejo y respetado que ha ganado el título en varias ocasiones. Esta vez vuelve al cuadrilátero quizá por última vez. Gino Stilleto sólo aparece en la versión PlayStation de *Ready 2 Rumble*.

MOVIMIENTOS BÁSICOS
Jabber Jab: Cuadrado
Harem Scarem: Arri/Abajo + Cuadrado
Uppercut: Izquierda + Cuadrado
Step &Jab: Derecha + Cuadrado
Jab Attack: Triángulo
Pain Inducer: Arriba/Abajo + Triángulo
Nut: Izquierda + Triángulo
Surprise Smacker: Derecha + Triángulo
Diamond Jab: X
The Scud: Arriba/Abajo + X
Duck &Fly: Izquierda + X
The Good Stuff: Derecha + X
Gut Punch: Círculo
Hellblazer: Arriba/Abajo + Círculo
Scaredy Cat: Izquierda + Círculo
Take Me Away: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: ¡Pégame más fuerte!
Pulla 2: ¡No eres tan malo!

ATAQUES ESPECIALES
Short Knuckle: Atrás, Atrás + X
Knuckle Driver: Atrás, Atrás + X, Círculo, X, Triángulo
Bait the Stallion: Adelante, Atrás, Adelante
Hard Rider: Adelante, Atrás, Adelante, Cuadrado
Bait Driver: Adelante, Atrás, Adelante, X, Círculo, X, Triángulo

THE CHAMP: DAMIEN



BLACK

ESTADÍSTICAS
Ciudad natal: No se sabe
Peso: 250 lbs.
Altura: 7'3"
Extensión del brazo: 105"
Edad: Desconocida

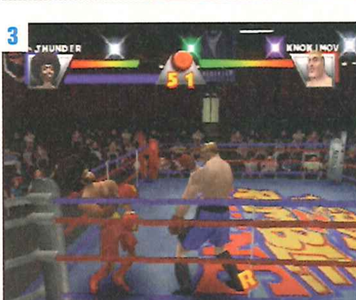
NOTAS
Se especula mucho que este personaje misterioso es en realidad un ser de otra dimensión. También se cree que fomenta y promueve todos sus encuentros, además de sus propios combates. También se teme que su movimiento Blackheart Spear provocará graves lesiones. Es el personaje más fuerte y el más difícil de castigar y además tiene la extensión de brazo más larga con 105". Todos le temen.

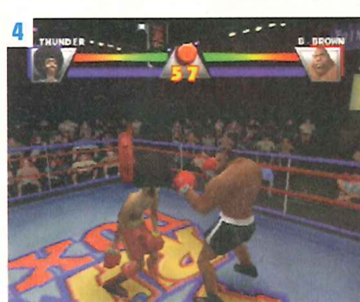
MOVIMIENTOS BÁSICOS
Demon Slayer: Cuadrado
Splatter Machine Left: Arr/Aba + Cuad
Underworld Uppercut: Izq + Cuadrado
Extendo Man: Derecha + Cuadrado

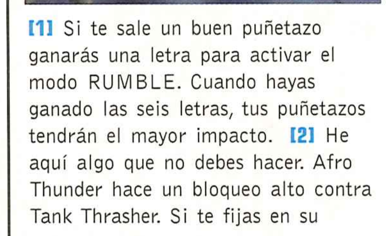
CONSEJOS GENERALES

1


2


3


4




[1] Si te sale un buen puñetazo ganarás una letra para activar el modo RUMBLE. Cuando hayas ganado las seis letras, tus puñetazos tendrán el mayor impacto. **[2]** He aquí algo que no debes hacer. Afro Thunder hace un bloqueo alto contra Tank Thrasher. Si te fijas en su postura, es obvio que Thrasher está a punto de asestar un golpe al cuerpo. Afro ha elegido el bloqueo erróneo **[3]** Aprende a agacharte. **[4]** Lánzale una pulla a tu oponente pulsando CUADRADO+X o TRIÁNGULO + CÍRCULO TRIANGLE + CIRCLE.

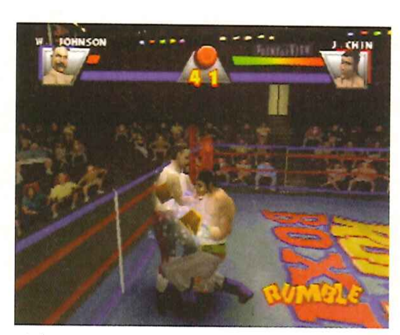
Bone Breaker: Triángulo
Final Blow: Arriba + Triángulo
Splatter Machine Right: Aba + Trián
Wind Up Slam: Derecha + Triángulo
Growl Uppercut: Izquierda + Triángulo
Tummy Squisher: X
Chestal Harassment: Arriba/Abajo + X
Satan's Fixer: Derecha + X
Reckless Right: Círculo
To Hell & Back: Arriba/Abajo + Círculo
Freakin' Fright: Derecha + Círculo

PULLAS
Pulla 1: ¡Ven aquí!

ATAQUES ESPECIALES
Scorcher: Izquierda, Dcha + Cuadrado
Damien's Grip: Dcha, Cuad + Triángulo
Damien's Fury: Derecha, Cuadrado + Triglo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado
Pitchfork: Izquierda, Dcha + Triángulo
Raging Storm: Dcha, Izq + Cuadrado
Hades: Izquierda, Derecha + X
Blackheart Spear: Izquierda, Izquierda, Derecha + Círculo

CÓMO DERROTAR AL OSCURO
Cuando luches contra Damien por el campeonato, éste dispone de cantidad de movimientos especiales que tú no tienes cuando luchas siendo él. Absorbe los golpes con bloqueos y luego devuélvele un puñetazo para darle una lección. Antes de que luches por el campeonato, asegúrate de que has trabajado con las pesas para ganar fuerza. Eso aumentará tu resistencia. Utiliza grandes movimientos, por ejemplo un uppercut, para noquear al campeón. Utiliza tu modo RUMBLE lo más rápido y eficazmente que puedas. Entrénate mucho con tu personaje para ganar todo el dinero que puedas y amasar la mayor suma para jugarla en el último asalto.

EL ÚLTIMO COMBATE
Para vencer a Black por el Campeonato de la Clase Oro, debes tener un boxeador especial. Tu fuerza debe acercarse al 100 por cien para que incluso se te pase por la cabeza la posibilidad de saltar al cuadrilátero. Selecciona un buen puñetazo, por ejemplo el uppercut de izquierda de Afro Thunder, y lánzalo todas las veces que puedas. Te llevará a tus habilidades RUMBLE. Fuerza, resistencia, habilidad y experiencia te mantendrán en el combate mientras él pelea a la contra. Buena suerte... ¡vas a necesitarla!


Johnson está recibiendo una tunda de Chin, que está en modo RUMBLE.


Bruce Blade no estará tiempo de pie: Afro está a dos de un RUMBLE.

ENTRENANAR EN EL GIMNASIO

Para que un gimnasio dé sus frutos, necesitas dinero contante y sonante para tener el equipamiento adecuado y convertir, a base de entreno, a tus boxeadores en auténticos contendientes. Organiza cinco asaltos rápidos, apuesta la suma máxima de dinero y gana las apuestas (claro), luego cambia de personaje y repite lo mismo. Ahora puedes entrenar a tu primer boxeador con el dinero, concentrándote en las pesas para la fuerza y la absorción de golpes. Luego utiliza la bolsa de velocidad para la resistencia y la habilidad. Tu boxeador debería poder superar la Clase de Broce. Si lo consigues, estarás en el camino.

MODO CAMPEONATO

El objetivo de este modo de juego es entrenar y dirigir a cada uno de tus boxeadores desde la Clase de Bronce a lo más alto. Empezarás con tres personajes: Boris Knokimov, Butcher Brown y Afro Thunder, cada uno de ellos con cuatro números de fuerza, resistencia, habilidad y experiencia.

Hay que entrar en los combates por el título para que tu personaje suba en la clasificación. Para conseguirlo debes entrenar en el gimnasio y luego luchar en combates de exhibición y por premios.

ENTRENAMIENTO

Ready 2 Rumble tiene seis minijuegos para aumentar tus números. Sin embargo, el entrenamiento cuesta dinero, por lo que tendrás que participar en combates por premios para obtener fondos. En cada empleo de un minijuego, el nivel de aumento de tus números es predeterminado. Puedes renunciar al minijuego usando la sesión de entrenamiento automático, que te dará el 100 por cien del nivel de aumento asignado. Sin embargo, si todo esto lo haces manualmente, puedes ganar el 150 por ciento de ese aumento, y por un mal rendimiento sólo el 50 por ciento. Después de cada entrenamiento obtienes las siguientes clasificaciones:

- Keep Practicing
- Weakling
- Wannabe
- Trainee
- Novice
- Bouncer
- Bruiser
- Contender
- Champ
- Rumble Master

ENTRENAMIENTO RUMBLE DE AEROBIC

Con este entrenamiento aumentas la resistencia y la habilidad de tu boxeador. La resistencia suele aumentar en 0,2 puntos, mientras que la habilidad aumenta 0,5. La pelotita que bota se mueve de izquierda a derecha. Pulsa el botón correspondiente cuando la pelota esté a izquierda o derecha. El juego finalizará si no completas tres modelos, así que presta atención.

ENTRENANAR CON BOLSA MOVIL

También afecta tu resistencia y habilidad. La resistencia sólo aumentará unos ínfimos 0,3 puntos de media. Pero la habilidad aumentará un punto completo. El minijuego te da una pauta de movimientos que has de memorizar.

ENTRENAR BOLSA DE VELOCIDAD

Con este entrenamiento también aumentarán la resistencia y la habilidad, 1,2 y 0,5 puntos de media, respectivamente. Se trata de mantener la bolsa oscilando hasta que golpee con el techo. Empieza con un par de golpes, luego utiliza un gancho de derecha para ir más deprisa, pero con menos energía.

ENTRENAR CON BOLSA PESADA

Sirve para la fuerza, la resistencia y la habilidad. La fuerza sube cuatro puntos cada vez, la resistencia aumenta 0,6, mientras que la habilidad sube unos 0,5 puntos. Tu entrenador te pedirá a gritos que des un golpe concreto, de modo que debes responder inmediatamente antes de que se agote el tiempo. Si cometes tres fallos quedas eliminado.

LEVANTAMIENTO DE PESAS

El levantamiento de pesas le da a tu boxeador fuerza y resistencia. La fuerza sube unos 7,2 puntos de media y la resistencia unos 0,5 puntos. Es la mejor forma de aumentar tu fuerza. Se trata de levantar las pesas de la manera más eficaz posible pulsando el botón X en concordancia con la barra. La eficacia se valora por lo cerca que quedes de la salida y la parada en las líneas verdes.Con un levantamiento eficaz pierdes menos energía y puedes continuar con repeticiones.

ENTRENAMIENTO VITAMÍNICO

No es un minijuego, pero por 10.000 dólares puedes aumentar tu habilidad en 1,5 puntos y la resistencia en 1,2 puntos. Puede parecer buena idea, pero no es un buen negocio cuando puedes obtener más puntos por menos dinero con la bolsa de velocidad.

RÉGIMEN NUTRITIVO RUMBLE

Tampoco es un minijuego, pero por 25.000 dólares, tu fuerza aumentará 14 puntos y tu experiencia, 7,5 puntos. Es el único programa que modifica tu experiencia, por lo que parece una buena idea en los primeros pasos de la carrera de tu personaje. No vale la pena pagar esa cantidad si no es por la experiencia, que por lo general se gana en los combates.

COMBATE POR TÍTULO

Tu boxeador se mide contra otros en un orden determinado. Empiezas como boxeador de la Clase de Bronce sin clasificación, desafiando al oponente de la décima posición. Cuando ganes tu primera Clase de Bronce, te conviertes en un boxeador sin clasificación de la Clase de Plata. Sigue hacia arriba para medirte con los grandes de la Clase de Oro. El precio de entrada para los combates de la Clase de Bronce es de 2.000 dólares, 3.000 para la Clase de Plata y 5.000 para la Clase de Oro. Tienes que participar en los combates profesionales para ganar dinero para tu gimnasio y progresar correctamente en el juego. Y no te asustes cuando pierdas un combate. Sólo tienes que asegurarte que te quedan suficientes combates para llegar al primer peldaño. Si no es así, utiliza la última partida guardada.

COMBATES POR PREMIOS

En los combates por premios contra el ordenador o los combates de exhibición contra un boxeador del gimnasio de un amigo puedes conseguir dinero adicional. Los combates por premios te dan 2.000 dólares, que se pueden aumentar con una apuesta adicional hasta los 20.000 dólares. Empieza el proceso con un boxeador, apostando por él lo máximo, y luego elige otro boxeador.

EXHIBICIÓN

Es una opción de dos jugadores ciertamente fantástica, en la que tú y un amigo podéis llenar vuestros gimnasios con boxeadores de primera categoría y luego enfrentarlos con una apuesta de por medio. ¡Cuidado con los estafadores!

CÓDIGOS DE TRUCOS

VIDEOSS Y ROPA ALTERNATIVA
Pulsar Cuadrado + Círculo al seleccionar un boxeador.

BOXEADORES CLASE BRONCE
Introduce «BRONZE» como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Sal del modo Campeonato y entra en el modo Arcade para poder optar a Kemo Claw.

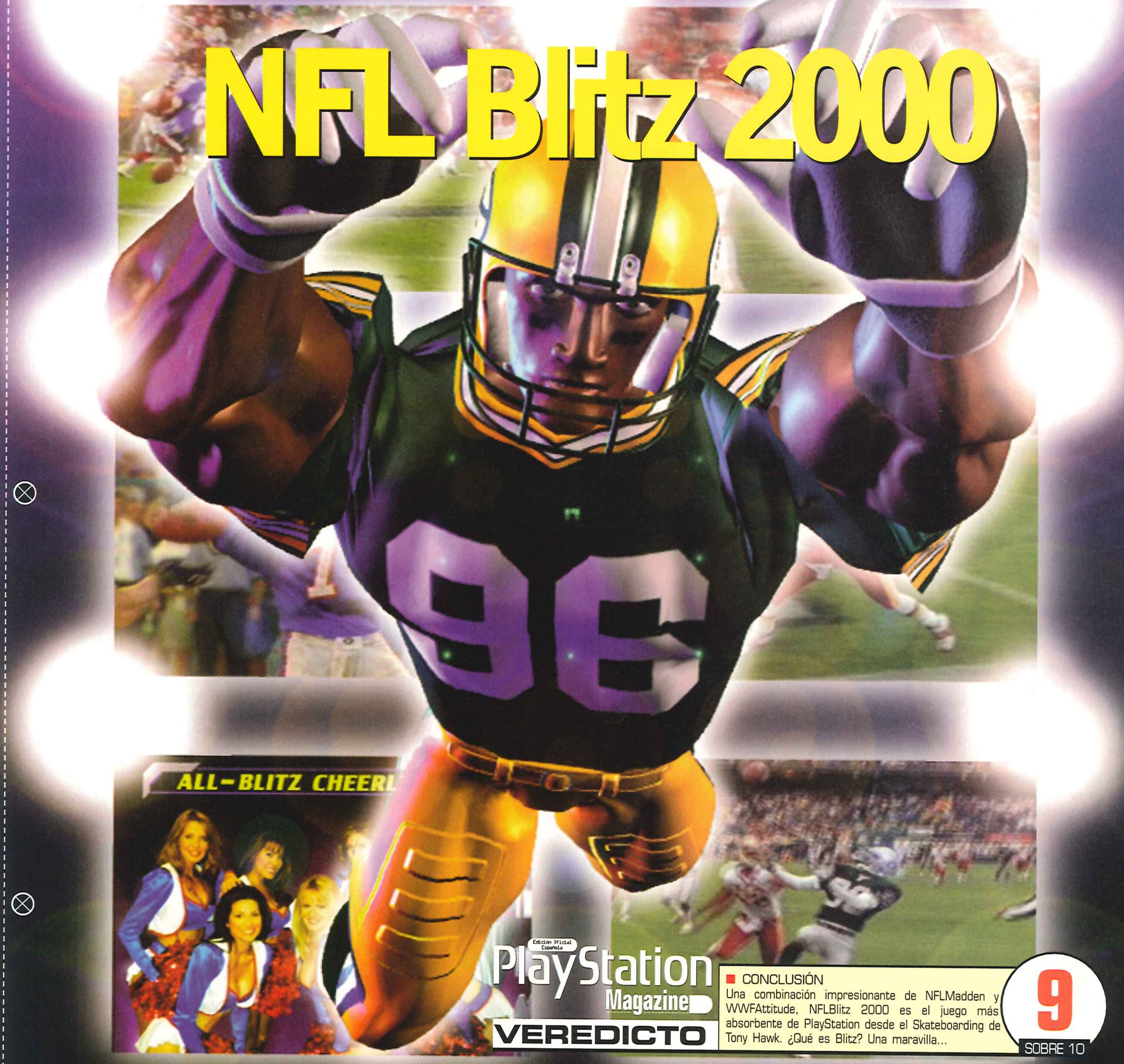
BOXEADORES CLASE DE PLATA
Introduce «SILVER» como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Sal del modo Campeonato y entra en el modo Arcade para poder optar a Bruce Blade. (Este truco también te permite optar a Kemo Claw).

BOXEADORES DE CLASE ORO
Introduce «GOLD» como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Sal del modo Campeonato y entra en el modo Arcade para poder optar a Nat Daddy. (Este truco también te permite optar a Kemo Claw y Bruce Blade).

BOXEADORES DE LA CLASE CAMPEONATO
Introduce «CHAMP» como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Sal del modo Campeonato y entra en el modo Arcade para poder optar a Damien Black. (Este truco también te permite optar a Kemo Claw, Bruce Blade y Nat Daddy.)

RECUPERAR ENERGÍA
Cuando un boxeador ha sido derribado, pulsa rápidamente los botones del controlador para recuperar la energía perdida. (Nota: Después de una caída, ambos boxeadores pueden recuperar la energía perdida).

NFL Blitz 2000



HA LLEGADO NFL BLITZ 2000: MÁS GRANDE Y MEJOR QUE LA VERSIÓN ORIGINAL DE ESTE CLÁSICO ARCADE. AHORA ES EL MOMENTO DE AGARRAR EL PAD ANALÓGICO Y PONERSE ESE TRAJE TAN MOLÓN PARA METERSE DE LLENO EN EL DURO Y CONCURRIDO MUNDO DEL FÚTBOL AMERICANO. PARA AYUDARTE A MANTENER EL RUMBO HACIA LA SUPERBOWL (MIENTRAS OTROS SE QUEDAN POR EL CAMINO), AQUÍ TIENES NUESTRA EXCLUSIVA Y COMPLETA GUÍA, GRACIAS A LA CUAL LOS MÁS TORPES TENDRÁN QUE PEDIRTE CLEMENCIA.

NFL Blitz 2000 resulta muy divertido cuando empiezas a luchar a brazo partido con las reglas y los controles básicos del juego. No obstante, si no estás preparado para combatir en todos estos frentes, puede resultar un tanto desalentador si no logras entender las decisiones del árbitro y no tienes ni idea de qué estrategias son las mejores para cada situación. Por suerte para ti, nos hemos decidido a compilar la guía definitiva para NFL Blitz 2000, que incluye desde la jerga característica de Blitz hasta una completa guía de las mejores jugadas ofensivas y defensivas. Antes de que te des cuenta estarás despidiéndote para siempre de los más conservadores de la Super Bowl. ¿Quién dijo que las Navidades sólo son una vez al año? ▶

EL DICCIONARIO DE BLITZ

Para ponerte en la onda del Fútbol Americano aqui tienes el diccionario del deporte. Las normas oficiales no siempre están presentes

LÍNEA DE SCRIMMAGE
Es el nombre que reciben las líneas de cada lado en las que las líneas defensivas y atacantes defienden y atacan respectivamente. Es el punto inicial de cada jugada.

SECUNDARIA
Nombre que recibe el área de cada lado de la línea de scrimmage.

SNAP
Pasar la pelota el lineman hacia atrás al estratega, quien señala el inicio de la jugada.

DOWNS
Una serie de cuatro jugadas mediante las que un equipo tiene que mover la pelota hacia delante 30 yardas o más. Si se consigue en estas cuatro jugadas, la distancia vuelve a empezar al primer down y 30, y tienes otra oportunidad de hacer cuatro jugadas para mover el balón 30 yardas.

TOUCHDOWN
Es la manera más importante de puntuar en fútbol americano. Un touchdown vale seis puntos y se consigue cuando un equipo logra llevar el balón a la end zone o lo recibe allí. Es incluso más sencillo por el hecho de que, aunque no en el fútbol americano real, por tradición del espíritu arcade puedes conseguir un touchdown en NFL Blitz 2000 incluso aunque los pies no estén tocando el suelo. ¡Genial!

PUNTO EXTRA
Cuando un equipo marca un touchdown, tiene la oportunidad de sumar otro punto adicional chutando el balón y haciéndolo pasar por encima de la barra y por entre los dos palos.

FIELD GOAL
También pueden conseguirse puntos chutando un field goal de tres puntos. Es una manera útil de consolidar una ventaja y también una manera de marcar cuando un first down parece difícil.

PUNT
Cuando un equipo está luchando por conseguir un primer down suele optar por una patada tan larga como sea posible hacia la mitad contraria. Esto se conoce con el nombre de punt. Es una manera de asegurarse de que el adversario se hace con el control del balón lejos de tus palos.

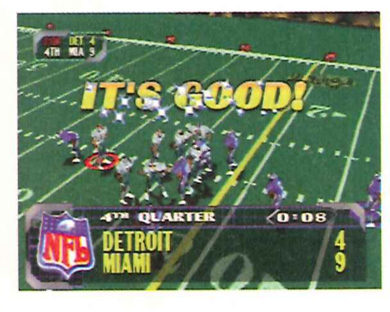
TURNOVER
Turnover es la expresión que se utiliza cuando un equipo pierde la posesión del balón. Ocurre cuando no se logra hacer un primer down después de cuatro jugadas o si el contrario intercepta el balón o lo recupera si se le resbala en la línea defensiva.

FUMBLE
Cuando un jugador pierde la posesión del balón se produce un fumble. Ocurre con bastante frecuencia, sobre todo cuando hay agua, y debido a un fuerte placaje sobre el jugador que tiene el balón.

INTERCEPTACIÓN
Un pase lanzado a un compañero e interceptado por el equipo contrario lleva a un cambio en la posesión del balón.

INCOMPLETO
Término que recibe un pase que no puede ser recibido por un compañero o que no va a sus manos.





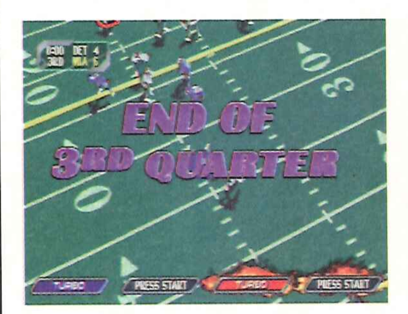
SACK
La acción mediante la cual la defensa placa a un quarterback antes de que consiga hacer un pase se llama sack.

SAFETY
El equipo que defiende puede sumar dos puntos si consigue placar a tu quarterback en su end line. Y por si esto fuera poco tienes que chutar el balón hacia el campo contrario desde tu línea de 20 yardas aunque ocurra en tu primer down.

ONSIDE KICK
Una estrategia de gran riesgo y una alternativa a chutar el balón hacia el contrario. En vez de chutar el balón tan lejos como es posible desde punto del saque inicial, prueba un chute en corto y bajo apretando los tres botones a la vez. Así, consigues recuperar la posesión con suerte y puedes alterar el curso del partido. Sólo como último recurso.

QUARTERBACK SNEAK
Es un movimiento en el que el quarterback hace correr el balón hacia delante si ve que la defensa contraria está colocada para defender el pase o si ve la oportunidad de cruzar por algún espacio dejado en la línea.

BLITZ
Un juego defensivo agresivo que se presenta de diversas maneras, todas ellas diseñadas con la finalidad común de presionar al quarterback y detener la carrera.















(1) Perder el balón aquí puede significar poco menos que un desastre. **(2)** A menudo no es culpa tuya ya que el golpe más ligero de un oponente puede ser suficiente para mandar el balón lejos de tu alcance. **(3)** No hay nada malo en avanzar una yarda... siempre y cuando consigas 29 en los otros tres downs. **(4)** Por si en algún momento te aburrieses, hay una serie de preguntas tipo Trivial que ponen a prueba los conocimientos del más entendido en la materia. ¿Quién sabe la respuesta de ésta?

CONOCER A TU EQUIPO

Tu equipo se divide en tres secciones:

1) ATAQUE

QUARTERBACK

Este jugador es el centro de todas tus jugadas de ataque y, por lo tanto, es el foco central de tu unidad ofensiva. Asegúrate, pues, de que no lo pierdes de vista. Es el responsable de la organización del ataque sobre el terreno y su papel es decisivo en la ejecución y organización de todas las jugadas de ataque. Cuanto mejor sea el porcentaje de pases, mejor es tu quarterback. Puede marcar la diferencia entre un cambio de posesión y un touchdown a la hora de la verdad.

WINGMEN

Los wingmen reciben el balón de los running backs y de los wide receivers. Son los responsables de ganar esas valiosas yardas y de hacerse correctamente con el balón cuando optas por hacer pases. En principio, deben ser rápidos y habilidosos con el balón en las manos ya que cualquier pérdida de balón puede resultar muy cara.

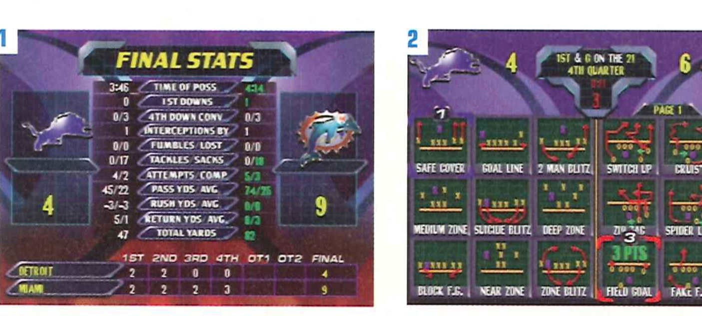
LINEMEN

Estos jugadores son los hombres duros que defienden contra sus equivalentes en la línea de scrimmage y ofrecen protección al quarterback contra la línea defensiva que viene en sentido contrario. También crean espacios en la línea de scrimmage para que tus running backs los aprovechen. Una buena línea ofensiva proporciona a tu quarterback el tiempo necesario para hacer el pase y ayudarte a avanzar yardas para poder acabar haciendo un valioso primer down.

«Tu quarterback es el centro del ataque, así que no lo pierdas de vista».

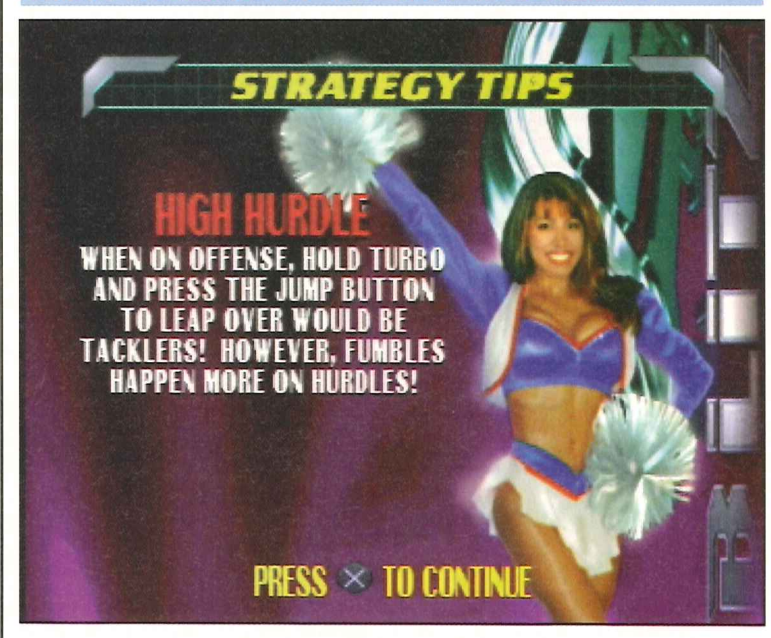
2) DEFENSA

Como éste es un encuentro de siete jugadores por parte, no dispones del número total de defensas de que dispondrías en la liga NFL. En Blitz 2000, tu defensa suele consistir en una línea más reducida de jugadores (tampoco dispondrás del número total de defensas que hay en la NFL), y algunos jugadores más para defender contra el ataque y que marcan a los wingmen, que esperan recibir el balón en la secundaria. De nuevo, cuanto mejor sea la defensa, mayores son las oportunidades de parar la carrera y el pase y, así, evitar que el equipo ▶



(1) Ejemplo perfecto de un deporte norteamericano: cientos de estadísticas. **(2)** La lista de jugadas puede parecer algo desalentadora a primera vista, pero no tarda en aclararse.

CONSEJOS GENERALES



1. Asegúrate de que varías las jugadas para que no sean predecibles. Pasar el balón la mayoría de las veces no está mal, pero intenta variar las jugadas específicas que eliges y decántate por la jugada en carrera que parezca menos adecuada o cámbiala mediante un audible (jugada diferente a la asignada en el código) para que la defensa tenga que adivinar cuál puede ser tu siguiente movimiento.

2. Utiliza el turbo de forma esporádica ya que ciertos movimientos sólo pueden realizarse con él.

3. No intentes hacerte con el balón a media altura si estás marcado, ya que, muy probablemente, pierdas el balón y, a menudo, cambie la posesión del mismo.

4. No te sientas obligado a lanzar el balón cada vez que eliges una jugada de pase. A veces (sobre todo cuando la presión es fuerte) puede resultar muy rentable que aguantar el balón, intentar un quarterback sneak o incluso en circunstancias más drásticas, puede ser una buena opción un pequeño sack en vez de arriesgarse a una interceptación.

5. Cuando estés defendiendo intenta chocar contra el atacante que va a recibir el balón para aumentar las posibilidades de que se le escape.

6. Asegúrate de estudiarte las jugadas que se supone que todo el mundo hace y dónde buscar exactamente al receptor con más espacio.

7. Utiliza tu movimiento de giro con precaución porque si te equivocas, el equipo contrario tiene una buena oportunidad de recuperar el balón si te placan.

1

2

3

4


(1) Ésta es la altura perfecta para interceptar el balón, y se adaptará en gran manera al guante del oponente. (2) También puedes optar por marcar al jugador para asegurarte de que no hay manera de que se hagan con el balón. (3) Desde esta posición, el único resultado posible debería ser añadir seis puntos más a tu marcador. Esta vez solo tienes que utilizar el turbo. (4) Meterse por medio del campo puede parecer una buena idea, pero rara vez conseguirás puntos. Utiliza las bandas.

contrario marque. También fuerzas más al contrario a que pierdas la posesión del balón, que puede resultar vital.

3) EQUIPOS ESPECIALES

Los equipos especiales desempeñan una labor muy específica en tu equipo. Se encargan de todos los disparos que hay que hacer con el pie, como el saque inicial, los puntos extra y los field goals. Cuanto mejor sean, más lejos y con más exactitud chutarán el balón, muy conveniente si tienes que despejar tus líneas o marcar un increíble gol para mantenerte en el partido.

«Los equipos especiales son importantes cuando necesitas marcar un gran field goal»

MANTENERTE DE PIE

Cuando los placajes se suceden con gran velocidad y violencia, e intentas desesperadamente evitar que los impresionantes defensas se fijen en ti, es hora de enseñarles quién hace los movimientos a la hora de la verdad. Echa un vistazo a estas pequeñas maravillas y practícalas como loco. No tardarás en ser más escurridizo que Pimpinela Escarlata.

SPIN – DOUBLE TAP TURBO
Este movimiento va bien en todas las situaciones y es eficaz contra los placajes hechos desde detrás, desde el lado e incluso de frente si lo ejecutas a tiempo.

SHOULDER BARGE – TAP Y HOLD PASS
El shoulder barge resulta muy eficaz contra los defensas que se te acercan y es una manera segura de acabar con los continuos placajes si lo realizas correctamente. Asegúrate de que no lo dejas para demasiado tarde, ya que puedes acabar comiendo barro si no eres prudente.

HURDLE – TAP TACKLE
Éste es un movimiento muy útil que pueden utilizar tus wingmen y tu quarterback con muy buenos resultados. Puede utilizarse para evitar encontronazos y placajes desde atrás y es igual de eficaz si el quarterback tiene que hacer un pase alto.

ACABA CON ELLOS

Tu defensa también tiene un número de movimientos a su disposición que ayudarán a contener la embestida ofensiva que se puede esperar cada vez que el contrario tiene el balón en sus manos.

(1) El turbo puede ser uno de los mejores métodos para librarte de un defensa. (2) ¿a qué es bastante práctico que aparezcan en orden alfabético?

ESTÁ ENCENDIDO

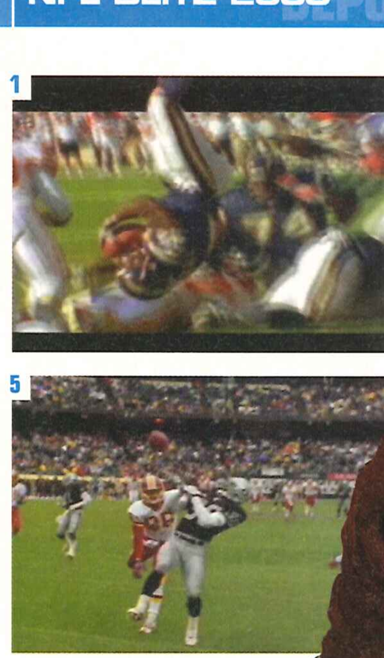
1


2

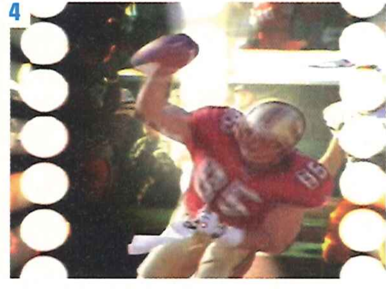
3

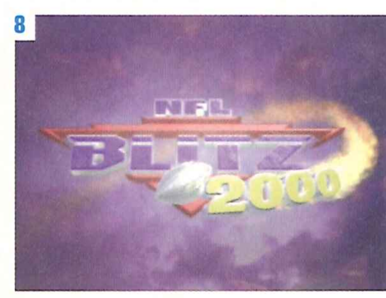

NFL Blitz 2000 introduce el modo fire mediante el cual los jugadores hacen hot streaks y todo tu equipo está encendido durante un breve período de tiempo. Esta poderosa opción se activa cuando haces dos sacks consecutivos defendiendo, o cuando consigues atrapar el balón tres veces con el mismo jugador mientras atacas. Estar encendido mientras defiendes significa que tienes más probabilidades de realizar sacks o de interceptar balones. Cuando estás atacando y encendido, el quarterback lanza el balón con más fuerza y las estadísticas finales mejoran. También resulta más sencillo correr con el balón, pues eres más escurridizo y mucho más difícil de placar.

(1) Cuando tengas a un jugador encendido, prueba una de las jugadas en carrera. (2) Puede que tropieces un par de veces, pero si el balón era lo suficientemente bueno en el primer lugar, deberías poder correr con él. (3) Quizás haya intentado placarte, pero es casi imposible cuando estás encendido. Así es como se gana.

1

2

3

4

5
6
7

8


(1) El modo theatre puede ser borroso, pero no mires si no tienes estómago. (2) Segundos después verás el leg snap. Qué maravilla. (3) Y aquí puedes ver una desagradable lesión de muñeca. (4) Ahora este tipo es bastante famoso en EE.UU. (5) Sólo sabes que se le va a escapar el balón. (6) Apártate. (7) Demasiado tarde. (8) Y, al final, después de todo eso, el juego está listo para empezar.

DIVING TACKLE – TAP TACKLE

Con este tipo de placaje consigues que tu jugador se lance hacia el objetivo propuesto; puede resultar muy útil en situaciones extremas. Con todo, debes utilizarlo de manera esporádica y sólo en situaciones desesperadas ya que el contrario puede esquivarlo, y al fallar tu hombre, se quedaría estirado en el suelo durante el resto de la jugada.

POWER TACKLE – HOLD TURBO Y TAP PASS

Este placaje es el desafío más importante que puedes llevar a cabo en NFL Blitz 2000: y detiene en seco a los atacantes más poderosos.

También tienes que evitar recurrir a esta jugada con demasiada frecuencia; pronto te darás cuenta de que tu jugador tarda mucho tiempo en recuperarse del encontronazo.

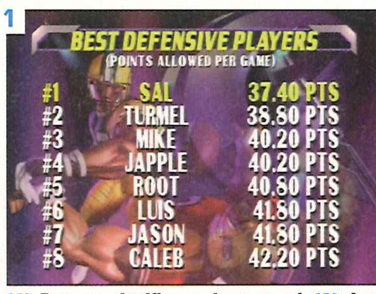
JUMP – TAP TACKLE CUANDO EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE

Ésta es la forma más eficaz de interceptar pases del contrario, y te permite elevarte por encima del supuesto receptor y hacerte con el balón en el aire. Sin embargo, existe el riesgo inherente de que si no lo consigues, el receptor quede totalmente desmarcado y libre para correr hasta la end zone.

LAS MEJORES JUGADAS DE ATAQUE

CRUIS'N

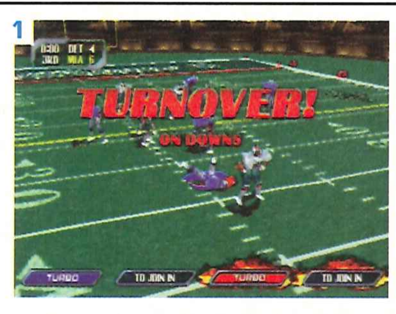
Gran jugada ofensiva en la que dos de tus wide receivers hacen sendas carreras campo arriba, pero teniendo la opción de poder enviar el balón a tu running back si ves que el equipo contrario está preparado para defender el pase. No dudes en utilizar esta jugada.

1


2


3

(1) Esto no significa nada para mí. (2) Justo lo que necesitábamos: más estadísticas. (3) Ah, vale, estadísticas del quarterback.









(1) Esto no le va a hacer ni pizca de gracia al contrario. (2) Otro error que alguien va a pagar caro. Quizá se traduzca en que sólo van a ganar nueve millones de dólares al año en vez de diez. (3) Marcar field goals es una manera bastante segura de conseguir puntos extra, puesto que son muy difíciles de defender si están bien ejecutados. (4) Si no avanzas el punto desde el que realizas el lanzamiento, tus punts serán casi inútiles y no irán muy lejos.

DAWG HOOK

Parecida a Cruis'n en que tienes dos receptores y un runner, esta jugada es una excelente elección si quieres ganar algo de distancia para un primer down. De las dos opciones de pase, el receptor de la derecha hará una pequeña carrera antes de girarse hacia ti y prepararse, así, para recibir, mientras que el wingman correrá paralelo a la línea de scrimmage antes de cortar bruscamente hacia la secundaria. Para sacar el máximo partido de esta jugada, deja que tus receptores hagan sus respectivos movimientos antes de hacer el pase.

«El Cruis'n es un gran movimiento defensivo, no dudes en utilizarlo cuando quieras».

MONKEY

Es una jugada magnífica que te ofrece tres grandes opciones de pase, uno en corto y dos en profundidad. Después del snap, quédate atrás y hacia la derecha para ganar algo de tiempo y espacio y esperar a que uno de los dos deep ▶

MODO CHEAT

Pueden activarse un número determinado de modos cheat y el libro de jugadas si pulsas combinaciones de "turbo", "salto" (jump) y "pase" (pass) para cambiar los iconos de debajo de los cascos en la contra pantalla. Los números de la siguiente lista indican la cantidad de veces que tienes que pulsar cada botón; primero el Turbo, luego el Salto y finalmente el Pase. Cuando los iconos hayan cambiado, pulsa los botones de dirección en el sentido indicado para activar el código. El nombre del código y un sonido confirman la correcta introducción del mismo.

Por ejemplo, si el código dice 1-2-3 izquierda, pulsa "turbo" una vez, "salto" dos veces, "pase" tres y luego "izquierda".

Los field goals son uno de los mejores lugares para burlar al adversario ya que puedes decantarte por el punt o la patada, o incluso hacer un amago de lanzamiento y echar a correr con la pelota. Sólo tienes que asegurarte de que no enseñas el cursor.

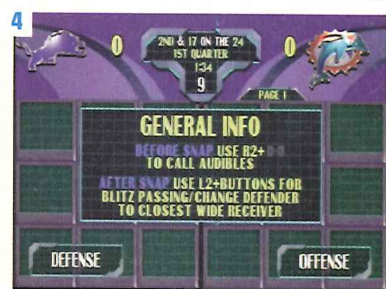
FAST TURBO RUNNING	0-3-2 DCHA.
SUPER BLITZING	0-4-5 ARRIBA
UNLIMITED THROWING DISTANCE	2-2-3 DCHA.
POWER-UP TEAM-MATES	2-3-3 ARRIBA
FAST PASSES	2-5-0 IZQ.
POWER-UP BLOCKERS	3-1-2 IZQ.
POWER-UP OFFENCE	3-1-2 ARR.
POWER-UP DEFENCE	4-2-1 ARR.
INFINITE TURBO	5-1-4 ARR.



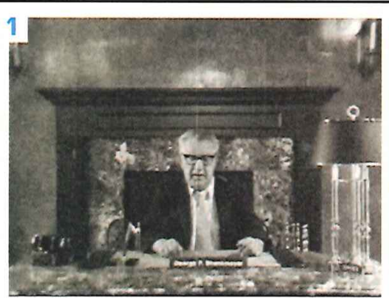
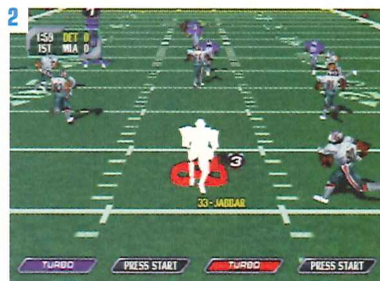
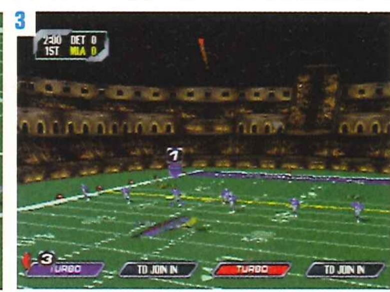
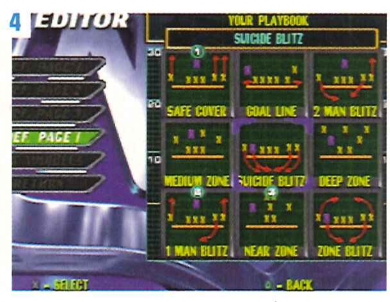








(1) Cuando llegues a esta pantalla, pulsa «arriba» dos veces para que desaparezca el cursor. Así evitas que tu oponente sepa qué vas a hacer. (2) Pérdidas de tanta importancia son muy difíciles de remontar, a menos que te decidas por una jugada de balón largo. Creemos que un HailMary es tu mejor apuesta para conseguir el éxito. (3) Parece complicado, pero no es excesivamente duro cuando empiezas a planear jugadas. (4) Durante el partido no dejarás de recibir consejos como éste.

(1) Este señor está muy bien situado en la NFL... o eso parece. (2) Para los que todavía no se hayan dado cuenta, el jugador se ilumina cuando se hace con el balón. (3) Los jugadores de Wimbledon se sentirían como en casa con este movimiento. (4) Uno de los cambios más interesantes respecto al juego anterior (y que todavía está por aparecer) es la introducción de un editor de juego. Así puedes crear tantos movimientos como quieras e importarlos al juego en cualquier momento. Muy práctico.

runners pueda recibir el pase. Si no lo consigues, intenta lanzar al hombre más cercano, que cortará hacia la izquierda al otro lado de la línea de scrimmage.

HAIL MARY 2

Es una pequeña variación del clásico long bomb. Está diseñada para avanzar una gran distancia y puede ser de gran valor en los últimos compases de un partido. El único problema que presenta es que como haces un pase largo, el balón permanece en el aire durante largo rato y es muy probable que el contrario lo intercepte.

BACK SPLIT

En este movimiento, dos receptores se separan por detrás de la línea de scrimmage que pueden correr o intentar pasarlo al corredor desmarcado, quien, a su vez, echará a correr para marcar. Es una buena jugada que hará pensar al contrario.

LAS MEJORES JUGADAS DEFENSIVAS

GOAL LINE

Esta jugada es tremendamente útil para detener los pequeños avances en el campo del equipo contrario. Cuando más partido se le puede sacar es al defender jugadas del cuarto down, o cuando estás justo delante de tu línea de gol, tal como sugiere el nombre de la misma.

ZONA BLITZ

Gran jugada de defensa en la que dos hombres presionan al quarterback y dos más cubren la secundaria. Es la mejor jugada de defensa.

DEEP ZONE

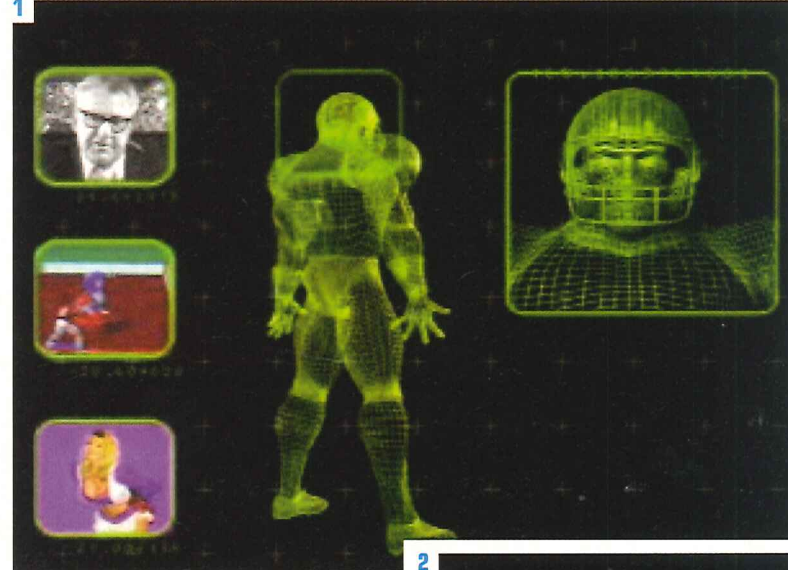
Envías a unos pocos hombres a la línea de scrimmage y se concentran en defender el pase con la zona cubierta en la secundaria.

SUICIDE BLITZ

Muy indicada para aquellas situaciones en las que tienes que hacerte con el balón a toda costa. En esta jugada todos tus defensas presionan de forma agobiante a los contrarios. Por otro lado, así te quedas sin efectivos que puedan defender un pase.

CREA TUS PROPIAS JUGADAS

Otra novedad bien recibida de NFL Blitz 2000 es la facilidad con la que puedes diseñar tus propias jugadas para utilizar durante el partido. Tu equipo puede crear hasta nueve jugadas ofensivas o defensivas a la vez, tanto si ya existen o creando las suyas propias. Tienes que darles un nombre y guardarlas con tu tarjeta de memoria y se cargan con una pantalla de aviso durante el juego. Se puede elegir entre una gran variedad de formaciones que pueden determinar la ruta de cada uno de sus jugadores, consiguiendo así, un control total sobre tu libro de jugadas. Esta creación es bastante sencilla, aunque un tanto lenta, pero sé perseverante porque cuando domines esta nueva táctica, podrás crear tu propio estilo de juego. El mayor inconveniente es que no puedes ver estas jugadas en pantalla normal cuando estás jugando. Tendrás que memorizarlas, lo cual puede resultar algo difícil cuando intentas evitar que tus oponentes se fijen en ti.

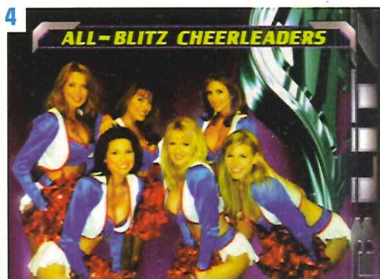



Dale al juego un par de minutos y pronto entenderás por qué llevan tanto equipamiento.









(1) Los San Francisco son uno de los equipos más poderosos del juego, pero uno de nuestros preferidos son los Miami Dolphins. (2) El editor de juego es muy poderoso, y te permite crear algunos movimientos increíbles que bien podrían invencible hacer a tu equipo. (3) El HailMary 2 tiene que ser uno de nuestros movimientos favoritos, ya que lifta el balón justo hacia el centro de la acción. (4) No podíamos acabar sin una foto de las cheerleaders. No es que tenga mucho sentido, pero dan un toque alegre.



Discworld Noir

CON CADÁVERES APARECIENDO POR TODA LA CIUDAD DE ANKH-MORPORK Y EL DETECTIVE LEWTON COMO PRINCIPAL SOSPECHOSO, VAS A TENER QUE SEGUIR NUESTRA GUÍA SI QUIERES RESOLVER LOS ASESINATOS Y TERMINAR CONSIGUIENDO A LA CHICA.

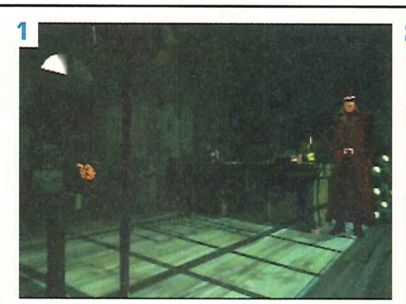
Era otro día tranquilo en Ank-Morpork, demasiado tranquilo para mi gusto. Lo único que oía a través de la ventana eran los gritos que provenían a traves de las puertas abiertas de Assassin's Guild, y entonces apareció ella. Sus largas piernas se perdían en algún punto de las caderas. Dijo que se llamaba Carlotta y que tenía que encontrar a su marido. Pensé que una mujer así no tendría ningún problema para sustituirlo, pero me hacía falta el dinero...

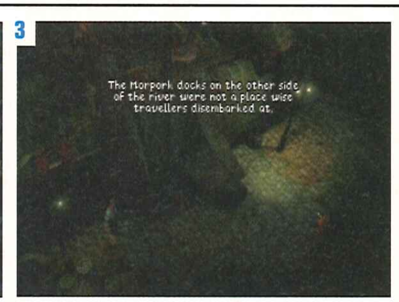
Lewton no tiene de qué preocuparse. Tenemos la solución completa que no deja un solo cabo por atar en este deseo de explicarte dónde ir, a quién ver y qué decirlés. ►

Edición Oficial Española PlayStation Magazine VEREDICTO

■ CONCLUSIÓN
«Es el nivel superior de aventuras de PlayStation, lleno de efectos visuales ambientales y un argumento muy absorbente».

8 SOBRE 10







(1) La oficina de Lewton, el lugar al que siempre puedes volver. (2) Navegar por el mapa es bastante sencillo, sólo se pueden visitar los edificios iluminados. Ahora mismo, Lewton sólo puede ir a casa o al faro. (3) El barco Milka es el primer puerto de escala en el caso Milka. (4) De momento, este chico es el único que te dirá algo, así que interrógalo sobre cualquier asunto que puedas, pero ignora las pistas sobre los sacrificios, sólo son pistas falsas.

ACTO I

Una vez que la encantadora Carlotta te ha puesto al corriente de su situación apremiante y se ha marchado, dirígete hacia el único lugar disponible —el faro—. Ignora al marinero del muelle y habla con el primer tipo. Abre de golpe tu libreta y pregúntale sobre la pista de *Mysterious Passengers* y luego sobre Milka. Sus repuestas iluminarán el Cafe Ankh, que debería ser tu siguiente destino. Una vez allí, roba la palanca del carro que verás en la calle y entra al bar para charlar con el capitán del Milka, que no soltará prenda, pero sí el otro ocupante, Nobby, quien te proporcionará la localización de Psedopolis Yard, siempre y cuando le preguntes con insistencia sobre cualquier asunto que creas conveniente.



ACTO 1_1

Vuelve al faro y abre de golpe los cajones de la parte del muelle. Inspecciona la bodega del barco para descubrir una *etiqueta* entre los restos flotantes. Detrás de ti verás el camino hacia la cubierta, en donde otra salida te llevará hasta las cabinas y, allí, descubrirás que en la litera inferior está el *trozo de cartón*. Sal del barco y dirígete hacia tu oficina. Tendrás un encuentro con Al Khali. Échalo de la oficina y busca Pseudopolis Yard. Nobby contestará más preguntas sobre la pista de Mystery Passengers, y cuando te vayas, Malachite te pedirá que te encargues de otro caso por él.



ACTO 1_2

En el Octarine Parrot, la cantante Sapphire te proporcionará la localización del Taller de Rodan cuando la interrogues acerca de Malachite, y te dará la pista de Madame Lodestone cuando saques a relucir el asunto de Thelma. Otra visita a Nobby y otra conversación sobre Madame Lodestone destacarán la importancia del Mausoleo, donde deberías ir a inspeccionar las tumbas para descubrir la pista de la familia Selachii. Haz otro viaje al Café Ankh para hablar con tu amante de otros tiempos, Lisa. Insístele sobre el Milka y desenmascará a los dos pasajeros. Enséñale la etiqueta para que te de un destino, Pier Five.



ACTO 1_3

Una rápida visita a este nuevo lugar no aportará mucho, así que vuelve a la oficina y echa un vistazo a la invitación que verás en el suelo. Utilízala para entrar en la Mansión Von Uberwald; no tendrás más que enseñársela al mayordomo. Cuando desaparezca, inspecciona el cuadro y espera a Carlotta. Como ella pertenece a la realeza menor, utiliza la pista de la familia Selachii en ella para recorrer con guía el mausoleo. Regresa a la mansión y pregunta al mayordomo sobre la pista de Count. Te enviará al propio Count, quien te dará el *iconógrafo* de Regin.



ACTO 1_4

En el taller de Rodin ignora al escultor y busca a Malachite. Cuando le hables de Therma, te llevará hasta la tumba. Cambia el *agarrador* con el troll y roba el Diente del Troll del cofre. Vuelve a Pier Five y utiliza el agarrador sobre la claraboya de lo alto del muro. Ahora puedes utilizar la palanca para presionar sobre la ventana abierta y poder encontrar una caja de cerillas rota en el suelo. Cuando ya estés de vuelta en el acogedor bar de Octarine Parrot, junta la caja de cerillas y el cartón roto. Encárate con Mankin sobre Mundy y entonces enséñale que miente gracias al objeto recién completado. Paséate por la nueva sala abierta para acabar el Acto 1.

ACTO II

Echa un vistazo a la cuerda que hay sobre Mundy para obtener una pista sobre su asesinato. Utiliza este nuevo descubrimiento sobre las botas del cuerpo para conseguir la pista de Mundy colgado al revés Lee su último mensaje para obtener otra pista y vuelve a buscar en sus botas. En la planta de abajo espera Mankin, quien hablará si le preguntas sobre el hecho que Mundy estuviera colgado del revés. Confesará que lo han matado y deberías insistirle sobre las botas hasta que te ofrezca la moneda. Con ella en tus manos, visita el faro para enseñarle al primer tipo el icono de Regin. Otro viaje por el pueblo hasta Pseudopolis Yard y Nobby te proporcionará el acceso al *puente Maudlin* a cambio de la pista del carro que reveló el marinero. De regreso en el faro, el Milka ya no está, así que utiliza el *agarrador* sobre la cuerda amarrada. Ahora puedes utilizarlo en el puente Maudlin para obtener una pista sobre qué se esconde bajo las aguas.

ACTO 2_1

De vuelta en el Octagon Parrot, Mankin te dejará ver a Sapphire si ves la pista de Sapphire Lied en él. Habla con la cantante en su camerino para iluminar Saturnalia, pero antes pregúntale a Mankin una vez más sobre Sapphire's Money (el dinero de Sapphire). Ahora dirígete al nuevo lugar y entra en el casino. Entabla conversación con Whirl y ofrécele dinero por su información. Contestará preguntas sobre el dinero de Sapphire y te hablará sobre su racha de mala suerte.

ACTO 2_2

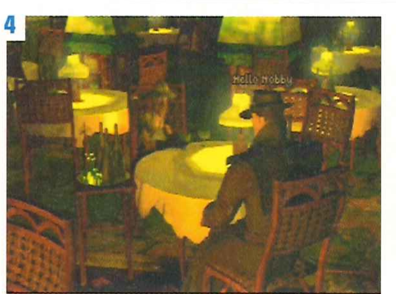
Regresa a la oficina de Lewton, donde la encantadora Al Khali te llevará a




(1) Bajo los auspicios de la visita del capitán del Milka, gira aquí a la izquierda para apoderarte de la palanca. (2) Ríndete ante el lado oscuro y apriétala con fuerza.





(1) Destroza estos cajones para moverte a hurtadillas a bordo del Milka y desvalija su bodega. (2) Buscando entre los residuos flotantes la etiqueta que sólo tu ex puede traducir. (3) Inspecciona la litera inferior y aparecerá el pedazo de papel. (4) Nobby es una fuente de información de confianza, a pesar de su terrible olor. Gira las mesas e interrógalo sobre todos los asuntos que puedas, incluyendo las pistas del Captain Vimes y de Mystery Passengers. Al final te dirá dónde trabaja.



conocer a Horst y, después de una agradable velada con él, deberás regresar de nuevo al bar para volver a enfrentarte a Sapphire. Interrógala



sobre su mala suerte y sus *encuentros secretos* y amenázala con explicar su secreto. Te prometerá concertar una reunión con Thelma y te dejará una nota en tu oficina más tarde.

ACTO 2_3

Tienes que hacer otra visita a Saturnalia para charlar con la encantadora Carlotta sobre la pista de la espada dorada. Te hará desaparecer de su mansión por haberla sacado de quicio y,



entre otras cosas, te revelará la situación del *Templo de los Pequeños Dioses*. Pregúntale sobre el cargamento del Milka para recibir otro objeto que puedas llevar al muelle.

ACTO 2_4

En el Pier Five el vigilante nocturno estará muy interesado en ver *la orden de embarque*, y te proporcionará tres nuevas pistas para utilizar en otro momento. En vez de preocuparte por ellas ahora, ve al taller de Rodin y a buscar a Malachite. Háblale sobre la pista de *algo* en el río y tirará del carro desde las aguas del puente Maudlin. Compara el icono de Regis con el difunto para descubrir el secreto de la peluca poco convincente del enano y hacerte con la llave. Le puedes encontrar un uso si hablas con el jugador Whirl en Saturnalia, que te indicará dónde puedes encontrar la consigna. Está al lado de la sala principal del casino y guarda el *amuleto* y el *sobre*.

ACTO 2_5

Cruza el pueblo una vez más para ir a la casa de la familia Von Uberwald y pide ver a Count. Ignora su parloteo aleatorio e infórmale de la muerte de Regis. Una vez ha asimilado la noticia de la muerte de su amigo, ofrécele el amuleto. Ahora que ya has acabado tu papel de portador de malas noticias, date un paseo hasta el Cafe Ankh y pregunta al pianista Samuel sobre la pista de Wine Barrels (barriles de vino). Con su llave vuelve a la parte exterior de donde quitaste la palanca y abre de golpe las puertas de la bodega.



ACTO 2_6

Charla con tu antigua amante y su marido sobre Varbeg Crates para recibir una pista fresca. Inspecciona la caja de los ingresos del lado izquierdo de la pantalla para abrir el *Patrician's Palace*. En vez de ir a verlo enseguida, regresa a la oficina para recibir la carta con la que amenazaste a Sapphire antes. Porque te acordaste de chantajearla con su racha de mala suerte ¿verdad? Si no fue así, ve a hacerlo ahora y da un rodeo en tu camino de vuelta para que tenga tiempo de desprenderse de la nota.



ACTO 2_7

Malachite se sorprenderá de recibir la noticia de que su amigo todavía vive, así que pásate por el taller de Rodin para hablar sobre la reunión con Therma. Tras darte otro desafortunado golpe en la cabeza, y el brutal asesinato del Troll, el guardia estará dispuesto a hablar contigo como

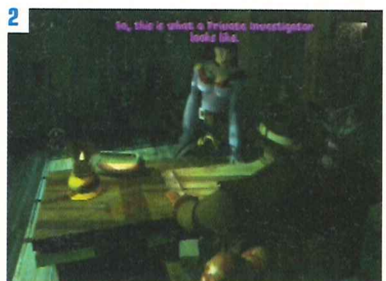


principal sospechoso. La justicia Discworld siempre se impone, a pesar de lo que digas durante la entrevista, y serás conducido a las celdas de *Patrician's Palace*.



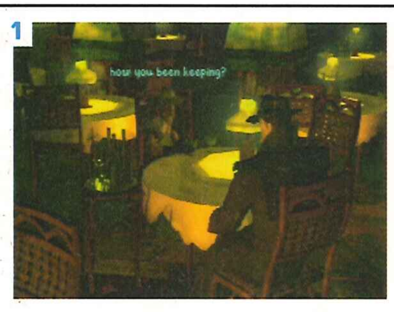
ACTO 2_8

Atrapado en tu celda, espera a que una rata se escabulla por el suelo adoquinado hacia un agujero en la pared derecha. Verás un agujero en el muro que podrás examinar. A su vez, dejará al descubierto un bloque que puede retirarse. Por desgracia, tu escapada durará poco, porque, mientras estás conversando educadamente con Leonard y explorando tus nuevos alrededores, aparecerá Nobby a liberarte.

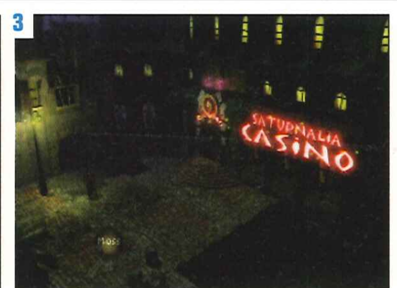





(1) Gabardina, sombrero... un detective. (2) Nunca confíes en una dama, seguro que es un problema. (3) Juega otra vez.









(1) El Cafe Ankh es el lugar perfecto para interrogar a sospechosos porque siempre hay alguien. (2) Warb cambiará el secreto de esta puerta por un poco de suerte en el juego. (3) Transfórmate en lobo para descubrir ciertas especies de musgo que pueden ser una pista. (4) Puede que Nobby te libere, pero te quitará la palanca tan útil. No olvides recuperarla cuando descubras al policía de mala fama intentando forzar tu despacho con ella.



ACTO 2_9

Disfruta de tu libertad y regresa una vez más a *Patrician's Palace*. Gira a la izquierda, pasa a los guardias e inspecciona el muro del castillo. Así podrás volver a la celda de Leonard, un lugar al que Lewton irá una y otra vez. Cumple la promesa que le hiciste a Lisa y abre tu libreta para utilizar la pista del *lugar oculto* en el muro exterior. Regresa a la bodega para informarla de tu descubrimiento y ella respetará su parte del trato e iluminará el *Guild of Archaelogist's*.

ACTO 2_10

Dentro del salón habla con el conocido asaltante de tumbas, Laredo Cronk, sobre Hortsis, su principal rival. En vez de armar más problemas, visita el cuartel general de los trolls y regresa con un mensaje para Laredo. Ella se marchará y así podrás registrar el lugar sin ser molestado. Examina la librería y activa el libro de bisagras allí escon-



dido. El fuego abrirá una puerta secreta del sótano 51.

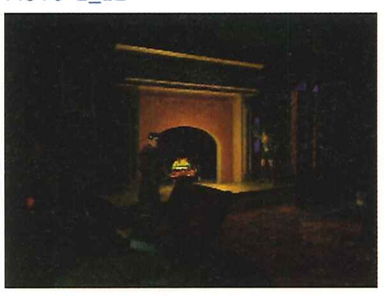
ACTO 2_11

Como tienes el camino por delante bloqueado, da media vuelta y dirígete al

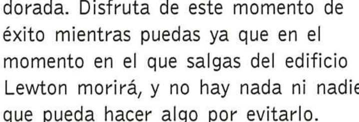


casino en Saturnalia. El mago Warb, que frequenta sus mesas, podrá ayudarte a retirar la puerta mágica. Preséntate a él con el amuleto y, a modo de intercambio, no dejes de preguntarle por su trabajo en la *Unseen University*. Con el trato hecho, ahora puede utilizarse la pista de la *puerta trasera* sobre el panel del sótano 51 para conseguir acceder por ella a la siguiente sala.

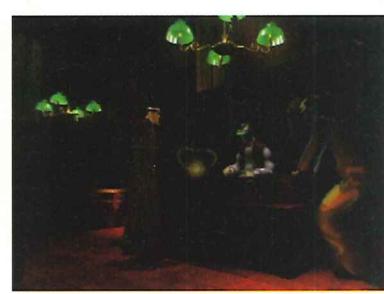
ACTO 2_12



Ya dentro utiliza la pista 3712V que Mundy garabateó con su propia sangre sobre los cajones y cajas del interior. Con el diente de troll del que te apoderaste en el mausoleo raya la vitrina para encontrar la mítica espada



dorada. Disfruta de este momento de éxito mientras puedas ya que en el momento en el que salgas del edificio Lewton morirá, y no hay nada ni nadie que pueda hacer algo por evitarlo.



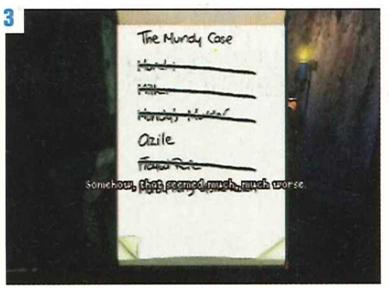
ACTO III

Una vez que Gaspode ha completado su larga conferencia sobre los encantos de ser hombre lobo, tómate un tiempo para practicar tales habilidades en











(1) Utiliza la palanca para inspeccionar la bodega y para ayudar a tu antigua amante y a su actual marido. (2) Aléjate del juego e intenta hablar con los diferentes jugadores de cada mesa. (3) La libreta es el mejor amigo de un detective. Con R1 inspeccionas las listas de pistas que has obtenido hasta el momento. Y si no sabes qué hacer, sigue preguntando. (4) Vale la pena insistir a alguien sobre un aspecto secundario, ya que puede ser importante más tarde.





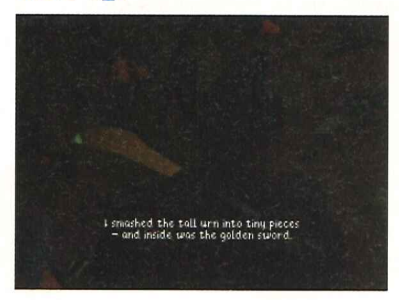




(1) L1 resume el menú de ítems para que puedas preguntar a la gente sobre los objetos sin tener que utilizar una estrategia inicial educada. (2) Gaspode te instruirá en cómo ser un perro, comer de las basuras, olfatear palos y cosas por el estilo. Oh, las cosas que puedes hacer en Ankh cuando estás muerto. (3) Transfórmate en lobo, clica sobre Lewton y examínate para que aparezca el menú. (4) Huele todos los olores que puedas y añádelos a tu colección para ayudar a seguir a tus múltiples sospechosos.

Lewton y cambiando a tu forma de perro. Huele el rastro Magenta de Saturnalia y la escena del crimen. El rastro verde oscuro revelará un pedazo de musgo que puedes recuperar cuando te conviertas en hombre.

ACTO 3_1

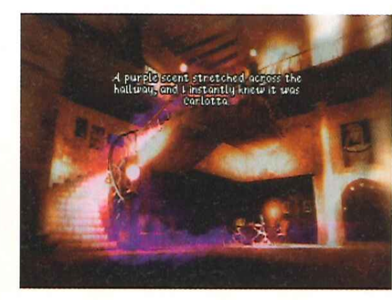


De regreso a tu oficina, tu viejo amigo Nobby te estará desvalijando el escritorio en busca de objetos de valor. Cuando haya desaparecido del lugar, hazte con la palanca del escritorio y transfórmate en un profundo respiro de la *neblina púrpura*. Regresa a la mansión para ver a Carlota y, mientras no aparezca el mayordomo, huele el aire para descubrir el secreto infeccioso de Carlota.

ACTO 3_2



Una visita el Conservatory y Count te dejará hablar con la *Muerte*. No te dirá gran cosa sobre los asesinatos, a pesar de ser testigo, así que enséñales el *musgo* para poder acceder a la biblioteca. Una vez allí, utiliza el musgo sobre las fichas de las cajas para recibir toda una retahíla de educación y actos útiles. Ahora utiliza esta pista del *alcantarillado* para descubrir la localización del mismo nombre.



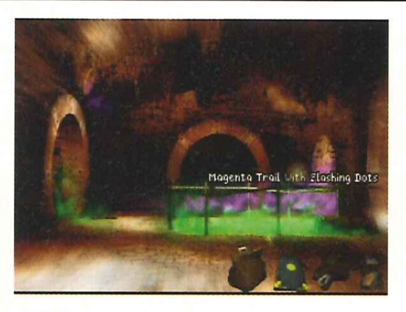
ACTO 3_3

Dentro de las húmedas y malsanas alcantarillas, toma la salida izquierda y conviértete en lobo otra vez. La estela magenta te conducirá adelante hacia la guarida. Al buscar los detritos del suelo se producirá una conversación limitada y pedante con la *Muerte de las Ratas*. Muestra tu nueva gema a *Two Conkers*, a quien llevaste antes hasta la celda de Leonard. Él emitirá una nueva pista, el *Templo de Anu-Anu*



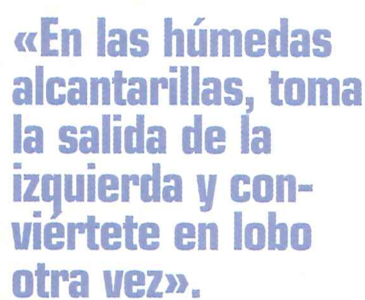
ACTO 3_4

De vuelta en el salón del Octarine Parrot, echa un vistazo a los anuncios de ofertas de trabajo en la *Unseen University*. Mankin te requerirá en el tema de *Merchant's Murder* y revelará algo de información, que puede ser de gran utilidad. Mientras estás de visita, dirígete al camerino de Sapphire y utiliza tu olfato canino para oler el rastro de Cyan que hará al perfume coleccionable cuando te vuelvas a convertir en humano.



ACTO 3_5

El New Hall debería ser tu siguiente puerto de escala. Allí, Mrs Formes te ofrecerá un puesto de trabajo que deberías ofrecer. Utiliza la pista de Bedmaker y Laundryman en ella. Acósala con preguntas sobre el *asesinato del mago* para recibir la pista de las *botas puntiagudas*. El siguiente paso debería consistir en entrar en la



«En las húmedas alcantarillas, toma la salida de la izquierda y conviértete en lobo otra vez».

sala principal para revelar los *Unlockers* de los diferentes estudiantes de la universidad. La consigna más cercana producirá un número de libros que serán útiles más tarde, y el *Octarineboard* presentará un interesante



olor para tu nariz de lobo. Una vez que lo has olido, altéralo con el Templo de Anu-Anu y dirígete a la siguiente sala. Allí, el portero, Bedlow, intercambiará tu pista del *asesinato del mago* por la pista de *Mathom Poison*.

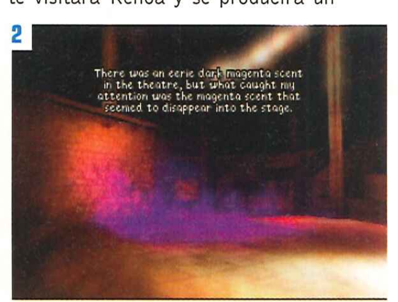
ACTO 3_6

En el exterior de *Patrician's Palace* hay un olor que encaja con el que ya conocías como el olor del asesino. Una vez que los has relacionado, date la vuelta y dirígete a la bodega del Cafe Ankh. Allí utiliza la palanca que te guardaste de Nobby en tu oficina para forzar los barriles y serás transportado al Palacio. Abandona la despensa y camina hacia el primer pasillo hasta que Lewton llegue a las puertas dobles. Transfórmate en lobo una vez más y escucha a través de la puerta. Oirás un fragmento muy interesante de una conversación. A continuación, te dirigirás de nuevo a tu oficina.

ACTO 3_7

De regreso en los confines de tu oficina, te visitará Renoa y se producirá un





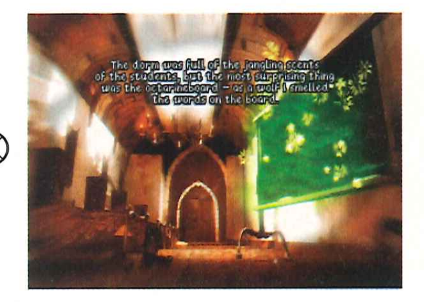
(1) El carro pondrá al descubierto un útil secreto sobre el límite del pelo de Dwarf. (2) A veces un olor revelará algo que Lewton no podría ver en condiciones normales.







(1) Ahora puede parecer divertido, pero nunca sabes qué puedes conseguir. (2) Tantos lugares a los que viajar y todos ellos requieren al menos dos visitas si quieres resolver el misterio. (3) Estudiantes típicos, mira las condiciones del lugar. Inspecciona el armario más cercano para descubrir unos libros útiles. (4) El depósito del palacio. No pierdas el tiempo, sal al pasillo y utiliza tu desarrollado sentido auditivo para oír a través de las puertas.



nuevo giro en el argumento. Una vez que hayas digerido su monólogo, visita el *Merchant's Guild* y estafa al portero para que se descubra a sí mismo,



siempre y cuando le preguntes acerca de las botas puntiagudas. Mientras estás en este intrincado humor charla con la muerte, que espera la muerte de Count, sobre el *Merchant's Murder*. Sorprendido por tu mordaz lógica, te dará la línea *Gamin Strangled* para tu libreta.

ACTO 3_8

Dirígete hacia tu nuevo trabajo en el New Hall y limpia la sala retirando el libro en *Temples del Unlocker,* que encontrarás entre los que encontraste anteriormente. Combina el libro con el *Pedant* para descubrir un nuevo objeto, *la lista de nombres.* Con esto en tus garras, haz otro viaje al Café Ankh y vuelve a reunirte con Carlotta. Presiónala sobre el asunto de *Mundy Hung Upside Down* hasta que aparezca la opción de conversación ¿Mató Carlotta a Mundy? Continúa interrogándola al respecto y sobre los asesinos de Regin y Malachite para recibir la pista *Errata*.



ACTO 3_9

En el Templo de los dioses pequeños, busca al reverendo Mooncalf y discute con él sobre la lista. Se mostrará muy evasivo, así que déjalo y ve al cemen-



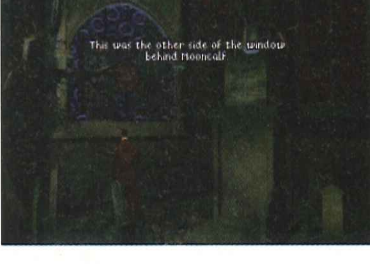
terio y sube hasta la ventana tintada. Gracias a tu sentido del oído tan agudizado podrás oír a Mooncalf conversando con un troll. Regresa al Templo y busca al fanfarrón Malaclypse. Durante la larga y divagadora conversación deberías preguntarle sobre las pistas Errata y Meeting of the True Believers. El siguiente paso consiste en seleccionar el Inner Sanctum. Decidido a ayudarte, te

«En el Temple of Small Gods, busca al reverendo Mooncalf y discute él».

guiará hasta la iglesia de Mooncalf, donde puedes inspeccionar el Lectern y escalar para colarte dentro. Cuando aparezcan delante de ti los pies de Mooncalf, mójalos generosamente en perfume para encontrar otra pista. Extraño, ¿eh?

ACTO 3_10

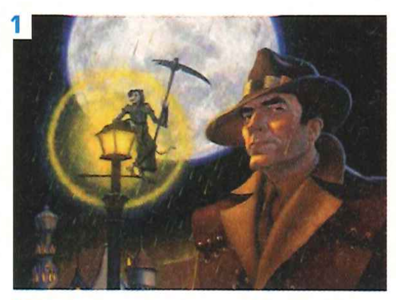
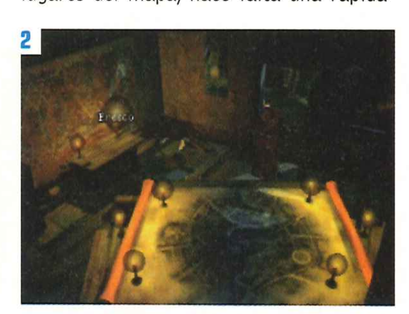
Regresa una vez más al ahora vacante *Sanctuary* y examina el *Fresco.* El extraño símbolo que queda al descubierto en esta acción puede esbozarse y copiarse de la biblioteca.



La tarjeta puede utilizarse para descubrir sus orígenes y el de la pista de Nylonathatep. Armado con este conocimiento, regresa al *Sanctuary* y utiliza cualquier pista de asesinato en el mapa de Ankh-Morpok y, de repente, aparecerá una muestra delante de tus ojos.

ACTO 3_11

¿Te apetece un poco de cultura? Bueno, ¿por qué no intentar con el Dysk Theatre? Como ocurre con los nuevos lugares del mapa, hace falta una rápida

(1) Death comes to us all, but in the Discworld he hangs around for the wake as well. (2) Inspect this patch of the wall to discover the secret sign.

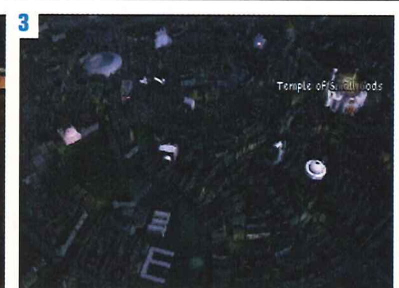




(1) Ignora al hombre del traje de malla y roba el programa. (2) Escóndete en los arbustos. (3) Hazte con el amuleto y paséalo.





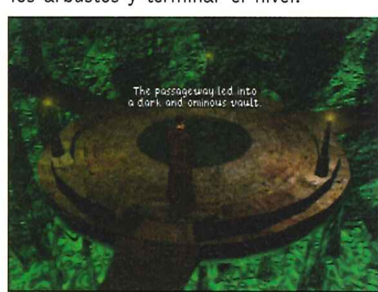




(1) Inspecciona este pedazo de cascote para encontrar la espada dorada una vez más. La inscripción está en lo alto del muro. (2) Esa Carlotta puede ser un problema. (3) El Temple of Small Gods es un lugar vital, pero no olvides visitar el cementerio escondido justo detrás para oír a través de la ventana. (4) Escondida dentro del casino, se encuentra esta sala llena de consignas. Utiliza la llave que encontraste debajo de la peluca de Dwark ya muerto para abrirlas.



inspección —pero no olvides de hacerte con una copia del Theatre Flyer antes de irte. Llévate esta copia a la biblioteca para aprender más acerca del juego del escritor. A continuación, vuelve a ver el show. Llama la atención del actor del escenario mientras se te acerca para poder transformarte en lobo y ver el camino secreto bajo el escenario. Tu parte humana podrá entrar y utilizar la pista de las Eight Great Tragedies (ocho grandes tragedias) del Altar. Baja ahora hacia Dragon Street para abrir la tabla del Fishbar de la izquierda e inspecciona el Bone (hueso) enterrado entre los escombros de dentro. Una vez que lo has examinado, es necesario hacer un viaje a Pleasance para esconderte entre los arbustos y terminar el nivel.



ACTO IV

Inspecciona la inscripción de la parte superior derecha y busca el Rubble (cascote) para la espada dorada. Regresa a la biblioteca con la mala noticia de la muerte de Count, pero no te la tomes como una razón para no utilizar su biblioteca. Allí, la pista de Nylonathatep aportará más información que puedes utilizar en Two Conkers y Leonard en su celda. Lleva el Star Map (mapa de estrellas) que te dan al Sanctuary y al carnicero Konodo. Te dará un importante amuleto.



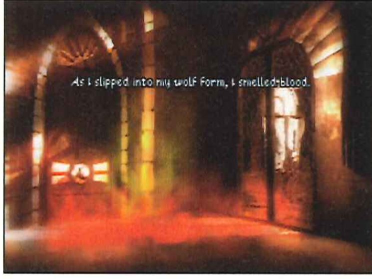
ACTO 4_1

En el Templo de los dioses pequeños, Mooncalf se pondrá fuera de sí cuando le enseñes el amuleto y le preguntes sobre los *traidores* para recibir la pista Froid. Habla con Rodan en su taller sobre *Plaster Bandages* que encontrarás donde Malachite estuvo una vez. Sigue preguntándole sobre ellos y Froid y te dirá dónde se encuentra. Dirígete de nuevo hacia *Dragon Street* y entra en la sala opuesta al *Fishbar*. Consulta tu libreta para preguntar sobrela espada dorada, el amuleto y, al final, sobre su contacto y entregará a Geild.



ACTO 4_2

Con toda esta agitación has olvidado atender tus obligaciones en el New Hall, así que ve para allá para que te despida Mrs Fomes. Mientrastanto, de vuelta a Pseudopolis, Nobby se divertirá con una charla sobre la pista *Geild* y al final será persuadido para darte el *Search Warrant*. Regresa a *New Hall* y camina hacia la muchedumbre. Tu sentido de lobo te permitirá seguir la pista de Geild hasta un trágico enfrentamiento.



ACTO 4_3

Hazte con el *Astrolabe* del suelo y utiliza el mapa de las estrellas en los Mosiacs para hacer funcionar el

«Acércate al escenario y transfórmate en lobo y reconoce el pasaje».

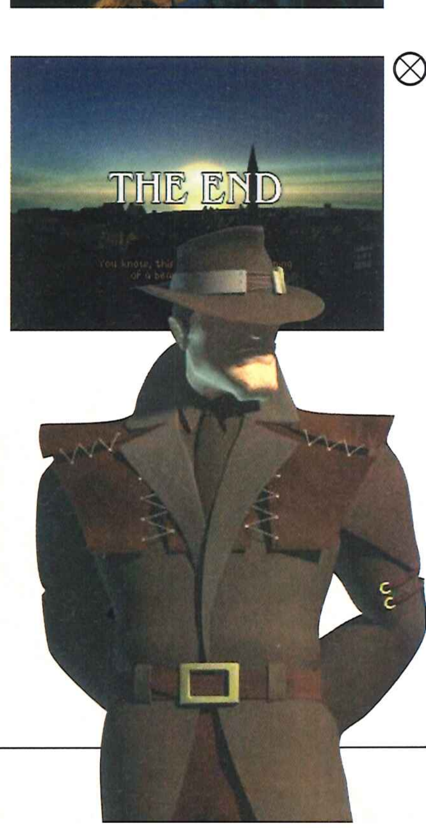
telescopio. Selecciona el pequeño grupo de estrellas aburridas según eliges y observas cómo destaca el mausoleo; así pues, ése debe ser tu siguiente destino. Una vez allí, deberías utilizar el Astrolabe para examinar el cielo y descubrir la tumba correcta. Registra la Grotesque para abrir la cripta y entonces utiliza la Coin (moneda) para abrir el ataúd.

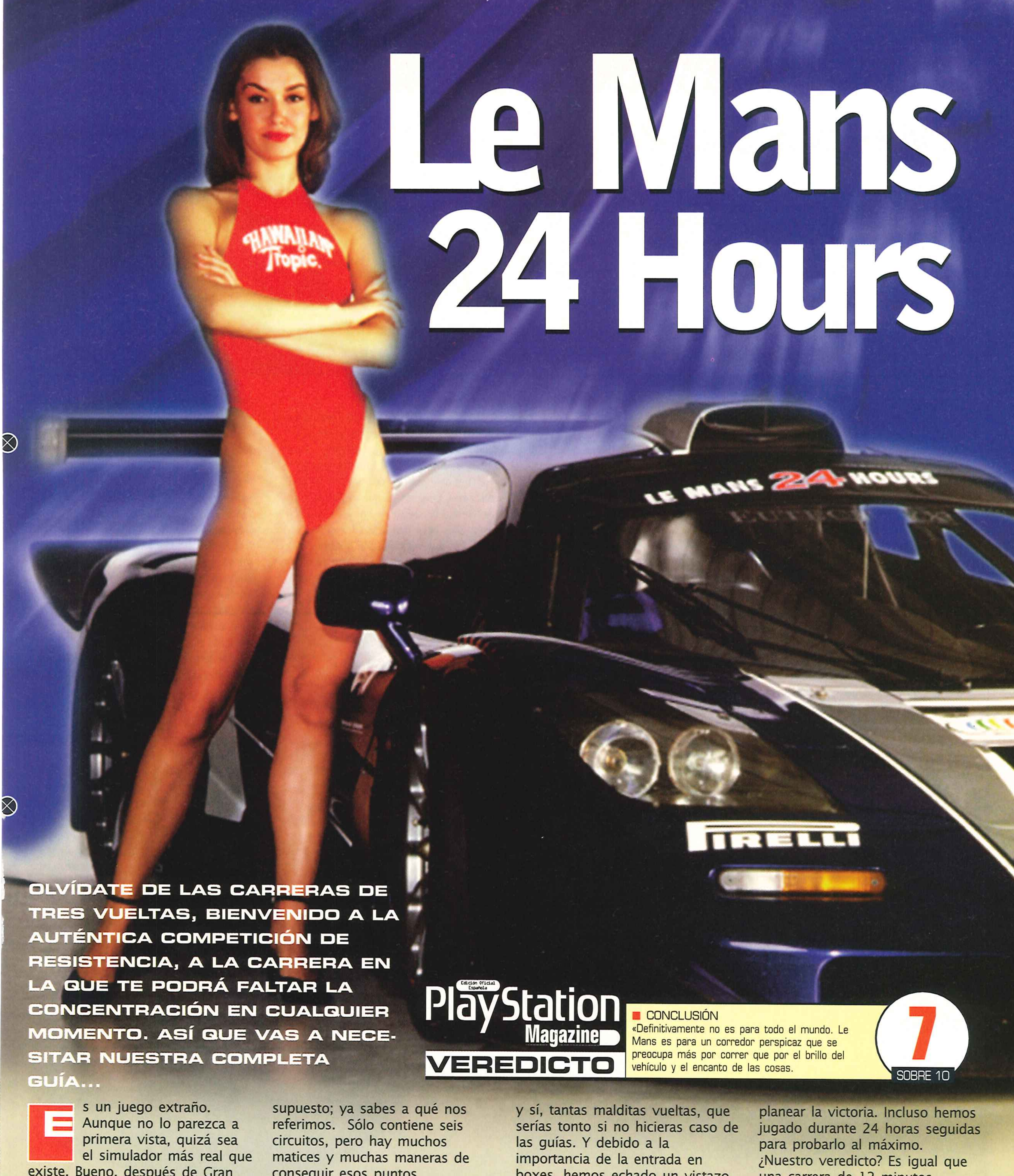


ACTO 4_4

Un esqueleto sorprendentemente comprensivo te dará conversación, así que amenázalo con la espada dorada hasta que aparezca Horst y se lo lleve. Al examinar la joya sabrás cuál es su destino y dónde ir para atar cabos en el argumento. Una visita más a la celda de Leonard y la máquina para volar que le ha mantenido ocupado durante todo el juego estará acabada. Lo único que tienes que hacer es limpiar la sala contigua de escombros y utilizar la pista del *Sign of the Eel* sobre la nave para resolver el misterio final y dar por concluido el caso.







Le Mans 24 Hours

OLVÍDATE DE LAS CARRERAS DE TRES VUELTAS, BIENVENIDO A LA AUTÉNTICA COMPETICIÓN DE RESISTENCIA, A LA CARRERA EN LA QUE TE PODRÁ FALTAR LA CONCENTRACIÓN EN CUALQUIER MOMENTO. ASÍ QUE VAS A NECESITAR NUESTRA COMPLETA GUÍA...

Edición Oficial Española PlayStation Magazine VEREDICTO

■ CONCLUSIÓN
«Definitivamente no es para todo el mundo. Le Mans es para un corredor perspicaz que se preocupa más por correr que por el brillo del vehículo y el encanto de las cosas.

7 SOBRE 10

Es un juego extraño. Aunque no lo parezca a primera vista, quizá sea el simulador más real que existe. Bueno, después de Gran Turismo y Gran Turismo 2, por supuesto; ya sabes a qué nos referimos. Sólo contiene seis circuitos, pero hay muchos matices y muchas maneras de conseguir esos puntos importantes en los campeonatos y sí, tantas malditas vueltas, que serías tonto si no hicieras caso de las guías. Y debido a la importancia de la entrada en boxes, hemos echado un vistazo a las estrategias y así poder planear la victoria. Incluso hemos jugado durante 24 horas seguidas para probarlo al máximo. ¿Nuestro veredicto? Es igual que una carrera de 12 minutos.

ÓRDENES DE SALIDA

Aunque es tentador lanzarse directamente al nivel profesional de la auténtica competición de Le Mans, realizar esta carrera de 24 horas sin la suficiente experiencia sólo conseguirá irritarte. Es mucho mejor conocer los circuitos y el manejo de los coches practicando en el modo arcade aficionado. Además de ser relativamente fácil, no tienes que preocuparte por qué neumáticos llevar, los daños de tu vehículo, la clasificación ni por el combustible. Sólo tienes que correr, y hacia el final del campeonato además de conocer las pistas bastante bien, tendrás la oportunidad de probar algunos de los mejores vehículos como recompensa por la victoria. Asegúrate siempre de prestar atención a las diferentes características de los coches disponibles, que los hayas conseguido como premio no significa que sean mejores que el que ya tienesæ. Sin embargo, es importante que recuerdes que si crees tener posibilidades de ganar, vale la pena que pruebes los diferentes coches que consigues, sobre todo porque los pierdes cuando empieza la auténtica competición.

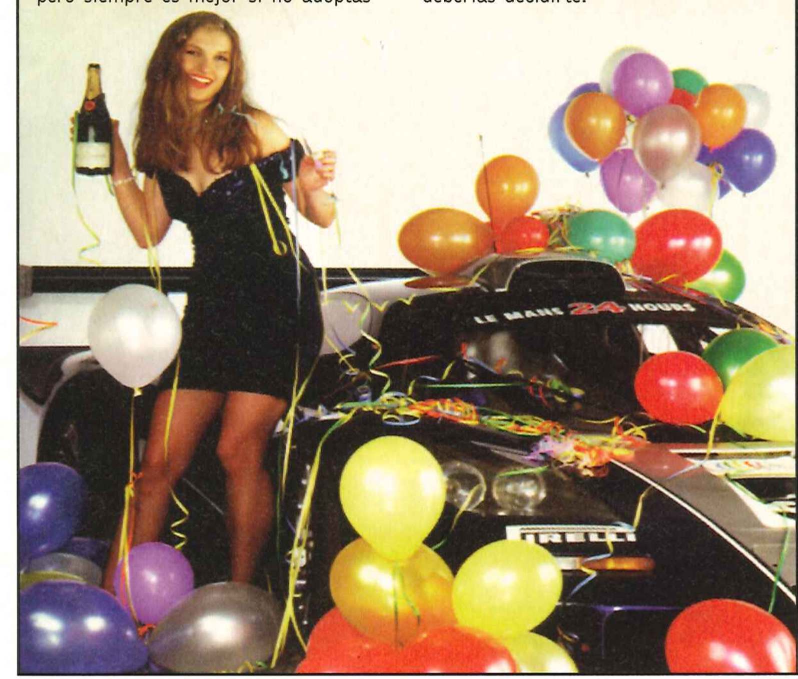


MODO COMPETICIÓN

Aquí es donde se anima la cosa, aunque es mejor empezar en el modo aficionado (aunque sólo sea porque es gratificante ver esa parte del juego). Primero vas a tener que clasificarte, aunque no debería suponer ningún problema si ya has vencido en el modo arcade. Date las suficientes oportunidades para conseguir una buena posición (estar dentro de los dieciséis primeros es una tarea ardua) mediante la clasificación en tres vueltas y, aunque estés en lo más bajo, comprueba que los neumáticos son buenos para las condiciones atmosféricas y disminuye el depósito hasta sólo un tercio para conseguir más potencia en las rectas.

En el modo aficionado no tienes que preocuparte de los daños del coche ni del tipo de neumáticos, pero siempre es mejor si no adoptas los malos hábitos de empotrarte contra la parte trasera de tus oponentes. No solo te hace disminuir la velocidad, sino que las dificultades para controlar el vehículo son mayores. Resulta agradablemente realista. Después de todo, ésta no es una carrera de 24 horas de coches reforzados para colisiones.

Si lo has hecho bien, al final de la carrera te aperecerá un e-mail en el que te te tentarán para que dejes Marcos o Augusta Racing al final de la temporada. Por supuesto que resulta muy halagador, pero intenta que no se te suba a la cabeza. Descubrirás que esos equipos de carreras son muy pacientes, y al final de la temporada seguro que vuelves a tener seis o siete equipos para elegir. Entonces, y sólo entonces, deberías decidirte.



BOXES

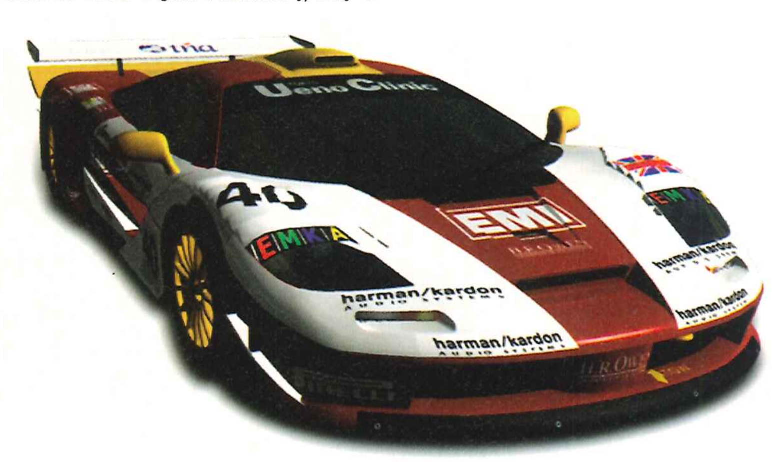
Aparte del modo arcade, un requisito de la carrera es que entres en boxes al menos una vez, aunque sea para repostar combustible. Entraremos en más detalles sobre qué reparar en otro momento, pero en lo que respecta a la estrategia, lo mejor es entrar cuando lleves una gran ventaja a los demás. Si entras tarde en boxes, ten cuidado con los coches quemados que obstruyen la entrada y que pueden acabar con tus



buenas intenciones. Y mientras estás allí, lo único que tienes que hacer es clicar sobre la parte que quieres que arreglen y esperar. Van con mucha más rapidez de la que esperas, así pues, no te duermas y pulsa done en cuanto puedas y sal a toda pastilla. Como último consejo, te diremos que la máquina te saca de boxes a gran velocidad, y muy a menudo, aceleras y te vas directamente a la hierba —esa curva que tantas veces has tomado parece totalmente diferente desde el carril de salida de boxes—.

DAÑOS

Sólo tendrás que preocuparte de los daños de tu vehículo en niveles profesionales y, como físicamente los coches no parecen estropeados, tienes que guiarte por el pequeño diagrama del vehículo que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cada vez que choques contra algo, te salgas de la pista o roces las barreras, se verá afectado el rendimiento del coche. Como guía general, cualquier parte de color amarillo puede esperar a ser reparada hasta que te quedes sin combustible. Sin embargo, el color rojo significa una muy importante disminución de la maniobrabilidad o la velocidad y deberías dirigirte inmediatamente a boxes. Es muy tentador no hacerlo, pero siempre por tu cuenta y riesgo. Sin embargo, la mejor regla es evitar chocar contra el resto de los coches. Para ganar carreras tienes que entrar en boxes a repostar una vez y adelantar coches gracias a una buena conducción en vez de ir abriéndote paso a empujones.



COMBUSTIBLE

Aparte del modo arcade (que, de todas formas, sólo consta de tres vueltas), debes estar siempre pendiente del indicador de combustible, situado en la esquina inferior derecha. Es tan importante sentirse cómodo con la cantidad que queda que no hay nada más desalentador que quedarse sin gasolina cuando ya divisas la línea de meta. En una carrera de diez vueltas deberías poder sobrevivir una vuelta si el indicador no está rojo, pero por los pelos.

También hay una estrategia: si conduces por un circuito en el que te sientes seguro y quieres volar, vale la pena llenar sólo medio depósito al principio y aprovecharte del aumento de velocidad antes de entrar en boxes. Por otro lado, también es una buena estrategia entrar en boxes en la séptima vuelta y llenar el depósito sólo con la cantidad necesaria para llegar al final. Eso significa que al principio te sentirás más pesado, pero si puedes mantenerte en el grupo, llegarás a la máxima velocidad cuando más lo necesites, en esa última y desesperada vuelta para conseguir puntos.

CONDUCCIÓN

No es el modo arcade. Si tienes Le Mans es probable que, al menos, hayas echado un vistazo a Gran Turismo, y es un cumplido decir que las habilidades que necesitas como conductor en el mejor simulador de coches de la historia son muy similares a las de este juego. Tomar las curvas, como en GT, puede parecer un tanto lento al principio, pero sólo porque el juego es muy realista. Así que deja que el coche tome las curvas frenando y reduciendo. Parece obvio, pero no es bueno que te limites a contener el acelerador. La mayoría de las curvas requieren que, al menos, pierdas potencia antes de acelerar y salir disparado. Y otras necesitan de los frenos, y hablaremos de ellas en nuestras guías.

Lo que no debes hacer, a diferencia de la mayoría de corredores, es utilizar los laterales del vehículo como frenos en las curvas. Conseguirás disminuir la velocidad, pero también es muy probable que te salgas de la pista y te equivoques de camino. Es muy importante que tengas presente que éstas son carreras largas y vencerás con paciencia y habilidad.

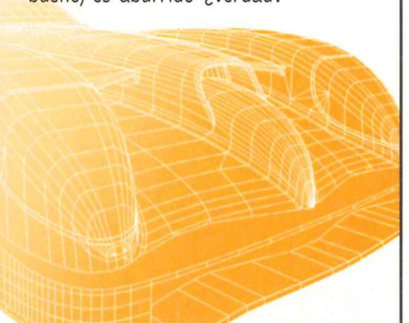
Te recomendamos que utilices la vista exterior para competir —de algún modo, el coche parece manejarse mejor y puedes ver algo más del circuito—. Otro pequeño truco que puedes utilizar es aumentar el brillo del televisor cuando conduzcas al anochecer o ya en la oscuridad. ¿Qué pasa? ¿Crees que es trampa? Entonces ¿por qué te has comprado esta revista?





AERODINÁMICA

Si modificas la aerodinámica del vehículo consigues un extraordinario cambio. Así es cómo funciona: si eres nuevo en el juego, es aconsejable una mayor aerodinámica, ya que así puedes controlar mejor el coche —el alto rendimiento se adaptará con más facilidad a la carretera—. Según vayas progresando en Le Mans, por supuesto que querrás velocidad por encima de maniobrabilidad, ya que en los seis circuitos estarás como en casa. En ese caso, opta por más modificaciones para conseguir más potencia en las rectas. De todos modos, tienes que vigilar en las curvas, la manera de tomarlas es diferente. Si los cambios son pocos, bueno, es aburrido ¿verdad?



NEUMÁTICOS

En primer lugar, entérate de la previsión meteorológica y elige los neumáticos que mejor se adapten a la situación. Así pues, si se prevén chubascos en el horizonte, es aconsejable montar unos neumáticos «inter», para ahorrarte una parada en boxes. Lo mejor es ignorar los neumáticos que te aparecen establecidos al principio, ya que a veces sí que se habrán elegido neumáticos para suelo mojado en un día lluvioso, pero en otras ocasiones no dejarás de patinar con ellos. Compruébalos siempre. La elección de los neumáticos no es ningún problema en los modos para aficionado; una vez que los has elegido ya está. Pero la cosa cambia en el terreno profesional. Por supuesto, tienes que cambiarlos cuando vas a llenar el depósito. Lo que puedes hacer para asegurarte de que no tienes que entrar a boxes más de una vez es hacer un poco de siega en el circuito para estropearlos. Otro aspecto que hay que considerar es la composición de los neumáticos. Los neumáticos duros aguantan más, pero no tienen tanto agarre. Los neumáticos blandos se agarran mucho mejor, pero tienen que sustituirse mucho antes. La elección es tuya, pero te recomendamos que optes por los blandos a menos que estés obsesionado con las paradas en boxes.





MOTORES

De nuevo, sólo tienes que preocuparte de este aspecto en los modos profesionales. Es una de las partes del juego más realista y exasperante: necesitas potencia extra para conseguir puntos, aunque el motor te grite ¡recalentamiento! Y esté a punto de explotar. Tienes que saber utilizar el limitador de revoluciones de forma adecuada, puesto que es muy tentador machacarlo en las rectas y olvidarse de él. Si abusas echarás a perder la ventaja que hayas podido conseguir. ¿Qué hacer? En la parte superior hay un indicador que muestra a qué distancia se encuentra el vehículo de delante. Utilízalo como guía cuando creas que debes aumentar las revoluciones. Cuando persigas, llévalas altas, pero cuando estés en un grupo de vehículos, redúcelas un poco y utiliza tus habilidades más que la potencia. Aunque estamos hablando del modo profesional, el limitador de revoluciones se encuentra en realidad en el modo amateur, pero por suerte es algo bueno, no puedes recalentar el motor.

LE MANS




(6) No seas demasiado agresivo con el acelerador aquí. Las rectas largas te dan tiempo más que de sobra para atrapar coches, y si entras demasiado rápido en una serie de curvas puede significar un auténtico desastre. Ahora el juego se llama «concentración».

(5) No hay otra opción. Tal como indica el mapa, ésta es una terrible curva en ángulo recto. Debes tomarla primero reduciendo algo la velocidad y frenando mucho justo antes del vértice, básicamente con calma.





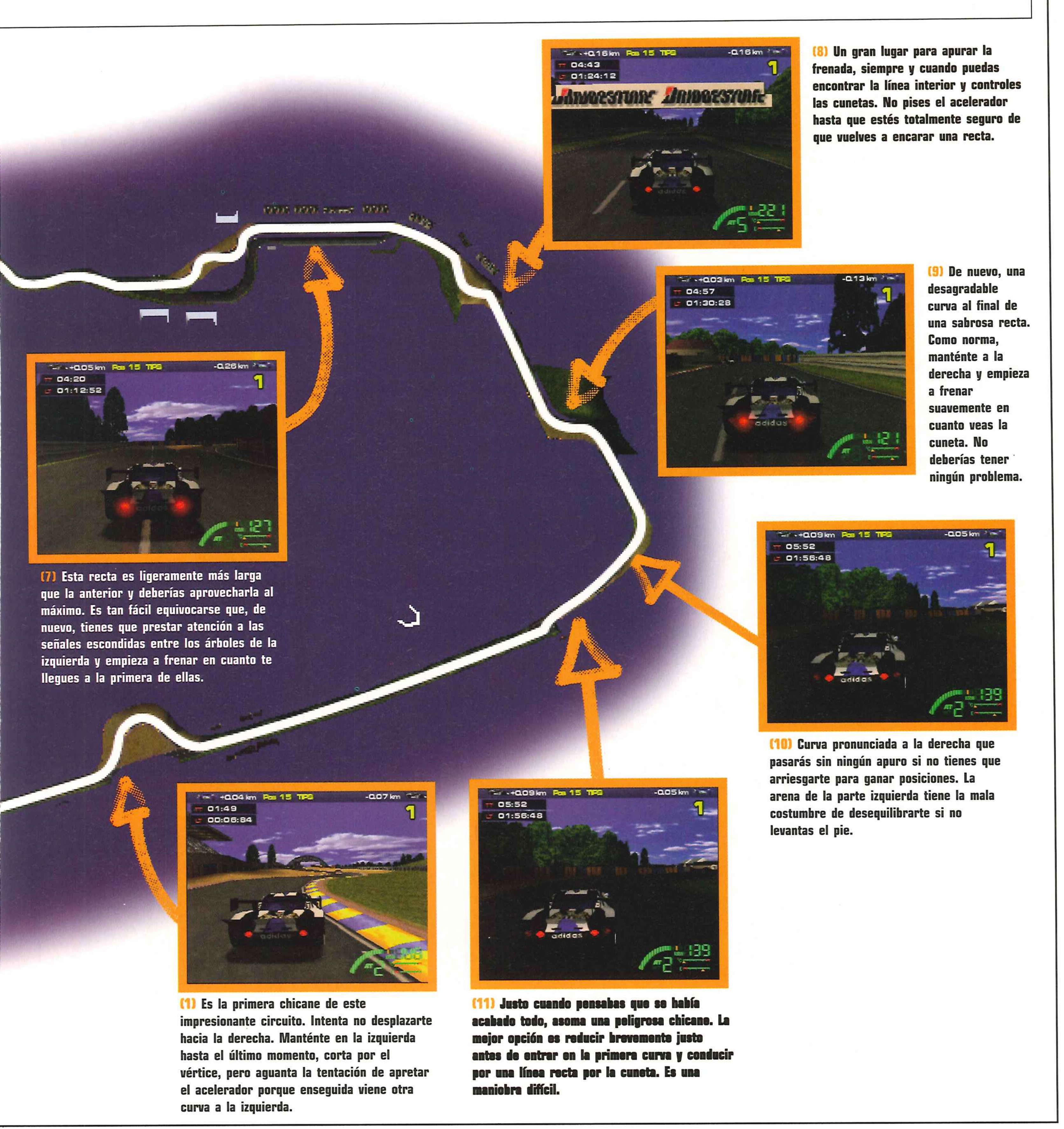
(4) Justo en este punto la carretera parece unirse con otra. Al principio puede preocuparte, pero tranquilo —sigue todo recto y espera a que te pasen los coches como balas—. Prepárate para una curva a la derecha: haz caso de las señales de la izquierda.

(2) Básicamente esta chicane es todo lo contrario de la primera. Tienes que tener el mismo cuidado, pero deberías poder atravesarla a 160 kilómetros por hora. Toca un poco los frenos.





(3) Un punto en el que puedes ganar posiciones, siempre y cuando no choques contra el muro interior. Manténte tan cerca de él como te atrevas y levanta el pie del acelerador lo mínimo posible. En cuanto creas que puedes, vuelve a pisarlo a fondo —ahora viene una recta larga y hermosa—.



(8) Un gran lugar para apurar la frenada, siempre y cuando puedas encontrar la línea interior y controles las cunetas. No pises el acelerador hasta que estés totalmente seguro de que vuelves a encarar una recta.

(9) De nuevo, una desagradable curva al final de una sabrosa recta. Como norma, manténte a la derecha y empieza a frenar suavemente en cuanto veas la cuneta. No deberías tener ningún problema.

(7) Esta recta es ligeramente más larga que la anterior y deberías aprovecharla al máximo. Es tan fácil equivocarse que, de nuevo, tienes que prestar atención a las señales escondidas entre los árboles de la izquierda y empieza a frenar en cuanto te llegues a la primera de ellas.

(10) Curva pronunciada a la derecha que pasarás sin ningún apuro si no tienes que arriesgarte para ganar posiciones. La arena de la parte izquierda tiene la mala costumbre de desequilibrarte si no levantas el pie.

(1) Es la primera chicane de este impresionante circuito. Intenta no desplazarte hacia la derecha. Manténte en la izquierda hasta el último momento, corta por el vértice, pero aguanta la tentación de apretar el acelerador porque enseguida viene otra curva a la izquierda.

(11) Justo cuando pensabas que se había acabado todo, asoma una peligrosa chicane. La mejor opción es reducir brevemente justo antes de entrar en la primera curva y conducir por una línea recta por la cuneta. Es una maniobra difícil.

ARNAGE

(3) Parece complicada, pero si sales bien de la chicane y la tomas por la parte interior puedes recortar unos segundos. Equilibra el acelerador para no salir despedido a la hierba.

(4) Lo único bueno que se puede decir de este tramo es que es bastante ancho. Las apariencias engañan —es fácil chocar contra las barreras al salir de las vueltas—. Sin embargo, no es una opción utilizar los frenos porque los coches de la máquina conocen cualquier pequeño matiz de este tramo. Ten calma con el acelerador.

(2) Esta chicane es muy complicada y aparece con gran velocidad si has volado por la recta. No tardes en frenar e intenta tomarla a unos 100 km/h.

(5) Otra vez, la amplitud del circuito te hace creer que esta curva es sencilla. No lo es, así que empieza a levantar el pie del acelerador cuando llegues al gran cartel de 24 Horas de la izquierda.

(1) La recta de boxes siempre es perfecta para adelantar. Por suerte, los coches controlados por la máquina frenan demasiado pronto para tomar la curva.

(8) Todo tu buen trabajo se puede esfumar aquí fácilmente. Si reduces la velocidad a la entrada de la curva a la derecha y aceleras una vez dentro de ella, puedes evitar las trampas de arena. Es fácil.

(7) Another section which the computer cars seem to love. Stay as far right as you can, and only come off the speed for the tiniest of moments when you start to drift wide.

(6) Una de las curvas más gratificantes del juego. Es un ángulo recto, pero si te aprovechas de la cuneta y un poco de la hierba y giras bien pronto, puedes tomarla a toda velocidad. Genial.

MAISON BLANCHE



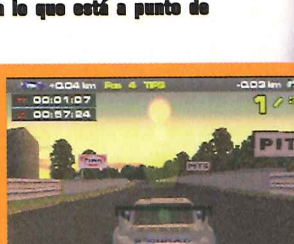
(3) Una de las peores curvas de Le Mans, sin duda. Lo único que vale es frenar a tope. Frena por la parte izquierda, luego ve hacia la cuneta derecha de la calzada para pasar por la curva.

(4) Observa el fantástico paisaje... aunque no durante mucho tiempo. Tras salir de la última curva, es probable que pienses que puedes hacer cualquier cosa, pero para tomar la pequeña curva a la derecha hay que reducir la velocidad o chocarás contra las barreras.

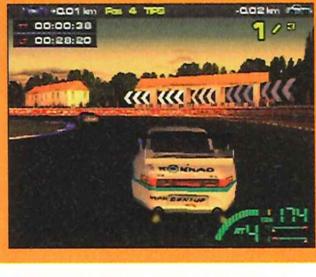


(2) Utiliza esta recta con inteligencia porque estás a punto de reducir hasta quedarte virtualmente parado. Ten cuidado con lo que está a punto de suceder.

(5) La primera parte de un tramo muy sinuoso. Necesitas los frenos, pero sólo durante un segundo. No aceleres muy bruscamente porque, de hecho, la curva se prolonga algo más.



(1) Es un inicio engañosamente sinuoso, pero mantente en el interior de la primera curva a la izquierda y aminora la velocidad sólo un poco. Pisa el acelerador en cuanto puedas, ten cuidado.



(6) Extrema la precaución en esta curva a la derecha. La única forma que hemos encontrado para pasarla es que te abras mucho a la derecha, toques ligeramente los frenos, reduzcas la velocidad y que vayas en línea recta hacia la cuneta interior. No aceleres hasta que no estés del todo seguro.



(7) Otro tramo de chicanes, aunque con curvas algo más largas. Manténte a la izquierda al entrar en la primera curva y luego ve hacia el vértice de la misma. No te emociones, la siguiente curva es un calco a la derecha.

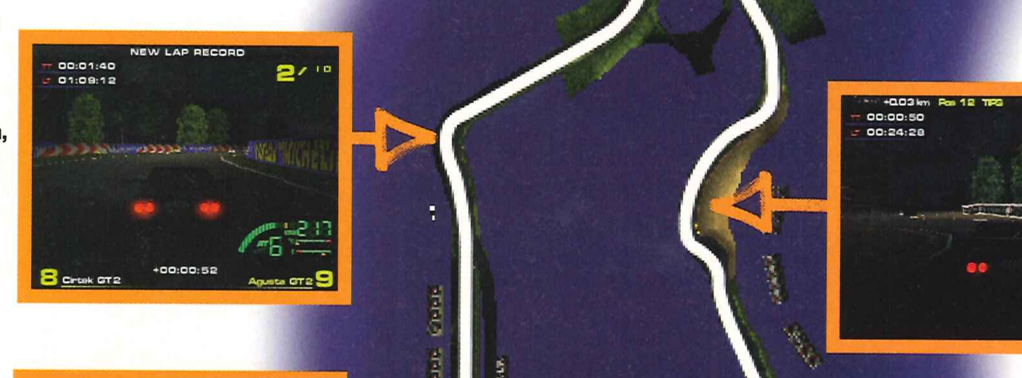


(8) Ésta es la última curva de importancia, y parece que no tiene fin. Frena suavemente a la entrada e intenta mantenerte tan a la derecha como te sea posible mientras aceleras poco a poco.

TETRE ROUGE



(3) Las marcas rojas del muro deberían decirte algo —es una curva en la que no deberías tener problemas—. Reduce hasta 100 km/h para asegurarte de que sales de una pieza, e incluso entonces debes extremar las precauciones. Terrible.



(2) Probablemente vayas muy rápido cuando llegues a este punto. Así que, por desgracia, los frenos están a la orden del día. Decelera cuando estés a la altura de los carteles de Fina para conseguir el éxito.

(1) Saca el máximo partido que puedas a la recta de los boxes. El circuito Tetre Rouge no te da demasiadas oportunidades de estirar las piernas, ya lo estás viendo.



(7) Another chicane-ish section, although with slightly longer corners. Stay left for the first corner entrance before swinging into the apex. Don't get too excited though, there's a mirror image right-hander next.

(4) No hay descanso en Tetre Rouge. Aquí no funciona la táctica habitual de pasar en línea recta las chicanes, así que frena y trata de forma independiente las curvas a la derecha y a la izquierda.



(5) Después de tanta curva, lo que necesitas es una recta larga. Por eso vale la pena no arriesgar en las curvas. Siempre puedes alcanzar a tus adversarios en los tramos más rápidos, sin equivocarte.



(6) Tiene mala pinta ¿verdad? Y así es. Conviene recordar que éste no es un juego arcade. Pasa por este tramo con la ayuda del acelerador y del freno.

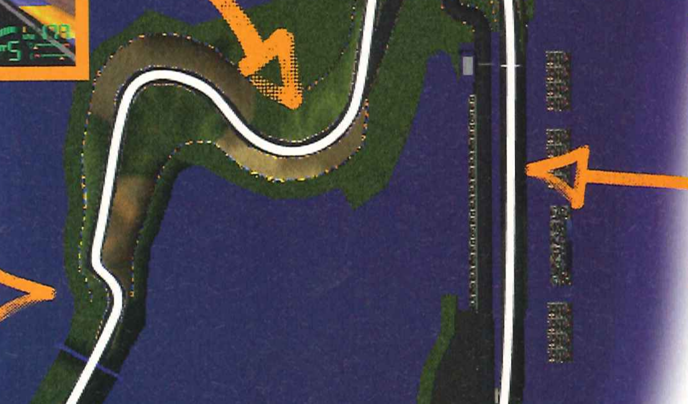
BUGATTI



(3) Una curva cerrada a la derecha, pero en absoluto imposible. Es una curva difícil clásica de Le Mans —tómala por la izquierda a gran velocidad, levanta el pie del acelerador en cuanto veas la cuneta y el vértice de la curva. Un toque sobre el freno cuando estás en el mismo vértice tiene que ser suficiente, deja que el coche salga y acelera de nuevo. Así, fácil.



(2) Otra curva en la que puedes ganar posiciones si lo haces bien. No es necesario disminuir potencia cuando la vas a encarar, pero hazlo siempre por el interior. Luego, como si notases que vas flotando, suelta el acelerador. Mantén ese malabarismo hasta salir de ella.





(1) Cuando llegas a Bugatti, deberías sentirte bastante seguro de ti mismo. Intenta tomar la primera chicane a gran velocidad con el acelerador pisado casi a fondo y luego levántalo para que el coche ruja.



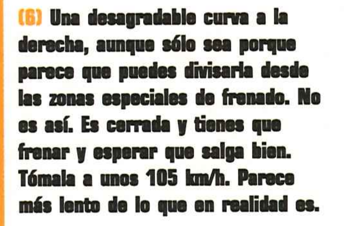
(4) Una recta verdaderamente maravillosa. Deberías tener tiempo de sobra para, al menos, alcanzar un vehículo, pero sin chocar contra él —si ocurriese a esa velocidad perderías la carrera—. Que sea una recta no significa que sea fácil.



(7) Sería desesperante salirse en la última curva ¿a que sí? Pisa el freno antes de entrar en ella —o ve a por todas y sólo levanta el pie del acelerador—.



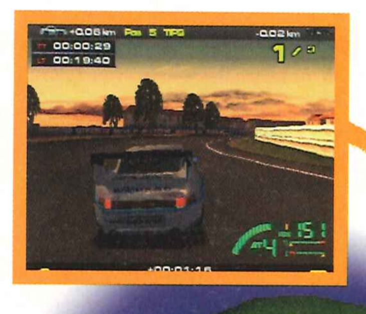
(7) Una chicane más convencional. Puedes tomarla por la derecha en la primera cuneta a la izquierda y luego recto por las curvas, pero sin hacer enfadar a la policía.



(6) Una desagradable curva a la derecha, aunque sólo sea porque parece que puedes divisarla desde las zonas especiales de frenado. No es así. Es cerrada y tienes que frenar y esperar que salga bien. Tómala a unos 105 km/h. Parece más lento de lo que en realidad es.

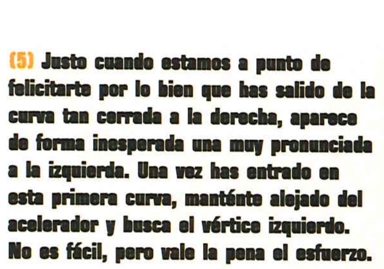
MULSANNE

(4) Es tan fácil ir a parar a la arena. Reduce potencia y pisa el freno cuando llegues al vértice. Entonces, deberías dejarte llevar por la curva sin dramatismo. Ten cuidado a la salida de la misma, tendrás que frenar para evitar hierba imprevista.



(5) Justo cuando estamos a punto de felicitarte por lo bien que has salido de la curva tan cerrada a la derecha, aparece de forma inesperada una muy pronunciada a la izquierda. Una vez has entrado en esta primera curva, mantánte alejado del acelerador y busca el vértice izquierdo. No es fácil, pero vale la pena el esfuerzo.







(6) Aparece una curva a la izquierda en el horizonte, pero no te preocupes. Si sigues la línea derecha (manténte todo a la derecha que te sea posible), puedes tomar esta curva a toda velocidad. Sin embargo, la siguiente a la derecha no es tan complaciente...



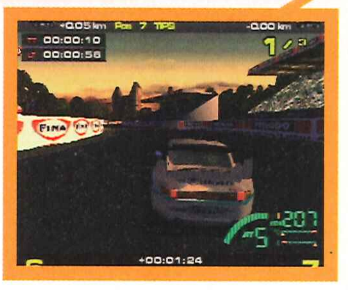


(3) La curva a la derecha que viene después del túnel es una maravilla. Frena durante un segundo cuando salgas del túnel y manténte en la parte derecha de la calzada. Difícil.

7. No es tan cerrada, pero en cierta manera, ése es el problema. Irás tan rápido que la arena te estará esperando si no reduces unos segundos justo antes de entrar en esta curva. No olvides volver a acelerar en cuanto puedas.



(8) La recta después de esta curva es larga; por eso es importante que salgas de ella en buena forma. Tienes mucho tiempo para reducir y, de nuevo, encárala por el vértice. Puede que necesites frenar si llevas un coche más rápido.



(1) La primera vista que tendrás de un campeonato. Pisa el acelerador y lánzate, pero con un ojo puesto en la curva a la izquierda tan cerrada que estás a punto de comerte si no vas con cuidado. Por suerte para ti, los coches dirigidos por la máquina frenan muy pronto.



(2) Ésta es bonita y cerrada, así que recurre al freno durante un segundo en la parte derecha de la pista y mantén la velocidad hasta entrar en la recta.

Colin McRae Rally

PARA DOMINAR ESTE JUEGO DE RALLYS AUTÉNTICO, DEBES CONOCER A FONDO LOS TRAZADOS Y TODOS Y CADA UNO DE LOS PUNTOS CONFLICTIVOS. AQUÍ TE OFRECEMOS MAPAS DE TODOS LOS CIRCUITOS Y LAS PRESTACIONES QUE DEBE TENER TU VEHÍCULO PARA SUPERARLAS.

Ahora que ya hace tiempo que Colin McRae se puede adquirir en edición Platinum no tienes escusa para en el que es sin duda el mejor juego de rallyes que se ha hecho hasta ahora.

Si, nadie no ha podido sacar aun a Colin McRae del podium de los simuladores, y eso es porque es sencillamente la perfección de lo que tiene que ser un simulador de coches que van a toda velocidad entre la arena, el asfalto, la nieve y el barro. Una vez más y dedicado a los nuevos adquisidores de la Playstation este año, la guia para un juego que ha marcado una generación... o más.



VEREDICTO

■ CONCLUSIÓN
No alcanza las perfecciones técnicas a la hora de seleccionar un coche, pero tampoco era esa la idea a la hora de hacer el juego. Los pilotos no oyen música cuando conducen, aquí tampoco.





Consejos Generales

Para todos los que estamos acostumbrados a juegos como Rage Racer, V-Rally y Gran Turismo, los riesgos simulados de Colin McRae Rally pueden llegar a sorprendernos. Los diferentes tipos de piso, la cantidad de virajes peligrosos y las duras condiciones meteorológicas ponen a prueba la capacidad de resistencia y concentración del jugador más avezado. No obstante, cuando uno aprende a digerir las instrucciones que transmite el copiloto, a encarar con respeto los tramos más arriesgados y con la precaución que merecen los más sencillos, es que va por el buen camino.

Cinco trucos para novatos

· Si no dispones de pad analógico compra uno, ya que te ayudará a pilotar mejor y más rápido.
· No frenes. Te dará la impresión de que deberías frenar en cada viraje, pero es mejor dejar de pisar el acelerador durante un corto lapso de tiempo para que la deceleración no sea tan brusca y el coche no se pare.
· Regla esencial para tomar las curvas: ve a tope en las verdes, suelta el acelerador en las amarillas y tan sólo pisa el freno en las rojas.
· Repara tu bólido siempre que puedas. No dispones de tiempo ilimitado, así que céntrate en el motor, y la dirección
· Ábrete bien las curvas; si lo haces podrás acelerar incluso en los virajes más cerrados. Para ello, pégate al lado opuesto y empieza a girar con antelación.

Cinco Trucos Para Expertos

· Sube el volumen del copiloto en los tramos nocturnos, ya que no puedes perder ni una sola de las instrucciones
· Reserva los giros tirando del freno de mano para Córcega, Indonesia e Inglaterra y utilízalos tan sólo en las curvas más salvajes
· Cuando en una curva cerrada haya una zanja, haz que la parte interna del morro del vehículo pase sobre el borde; te ayudará a girar sin tener que frenar.
· Si te enfrentas a un circuito por primera vez, estudia los tramos y piensa en los cambios que podrías introducir en tu vehículo.
· Puedes sacar partido del agua que haya sobre la calzada para derrapar. Al igual que las zanjas, van de perlas para girar.





Guía de Coches

En juegos de carreras 4X4 anteriores, las diferencias entre los vehículos eran meramente estéticas, pero en este caso, si no escoges un buen coche, no tendrás oportunidad de ganar.

Tracción A Las Cuatro Ruedas

Queda claro que cuando corras por primera vez seguro que te decides por el Subaru de Colin McRae, ya que, de entre los coches medios, es el mejor en todos los ámbitos. Dicho esto, no desestimes al Ford Escort, que da buenos resultados al deslizarse sobre grava y el Toyota Corolla, estupendo para tramos nevados y resbaladizos.

Tracción A Dos Ruedas

Aparte del Renault Megane, muy divertido pero un tanto lento, tan sólo deberías decidirte por un vehículo de tracción a dos ruedas si quieres probar algo diferente, ya que ninguno puede igualar en potencia a los de tracción a las cuatro ruedas. Si lo que deseas es animar el cotarro, elige el Golf, ya que es bastante competente. Seat o Skoda no son más que divertimentos.

Coches Extra

Al igual que sucede con los circuitos extra, los coches extra sólo estarán a disposición de los que sean excelentes pilotos en el modo campeonato. Podrás conseguir cada bólido si ganas el tramo súper especial correspondiente durante un rally. Si ganas el súper especial de Grecia obtienes el Ford Escort MKII; en Australia tienes el Ford RS200, en Córcega el Lancia Delta y en Inglaterra el Audi Quattro. El manejo del Escort MKII es torpe y sólo vale para nostálgicos, y el Lancia Delta es un coche muy equilibrado, capaz de ganar al Subaru. Si quieres potencia a tope tienes el RS200, pero si quieres que el coche no se despegue del pavimento, decídete por el Audi.



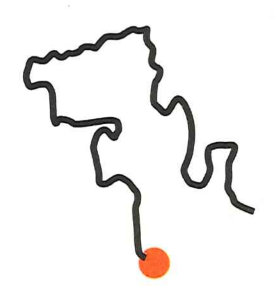
GUÍA DE RALLYS

Es obvio que para conseguir tiempos récord debes conocer bien cada tramo del circuito, pero quizá sea más importante adaptar tu estilo de conducción a las condiciones que imperan en cada país. En esta sección os aconsejamos sobre las tácticas de pilotaje ideales para cada una de las carreras. (Nota: en el modo campeonato quizá no puedas realizar la puesta a punto ideal del coche para cada tramo, así que lo mejor es ser un poco prudente y procurar no estrellarte, lo que provoca una notable perdida de la velocidad, la dirección en los siguientes tramos del campeonato.).

NUEVA ZELANDA

TRAMO 1

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 2

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 3

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasero **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada

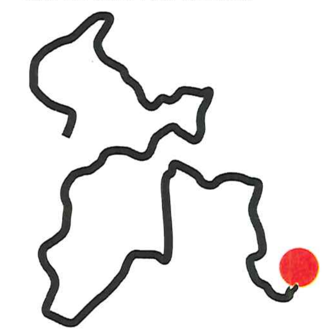
TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel de Cam. Equilibrada



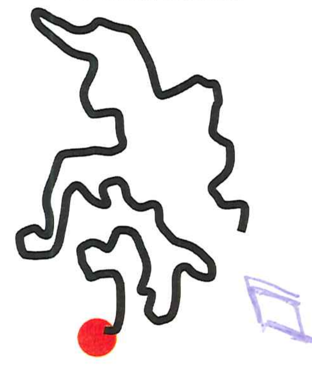
TRAMO 5

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Alta Velocidad



TRAMO 6

Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



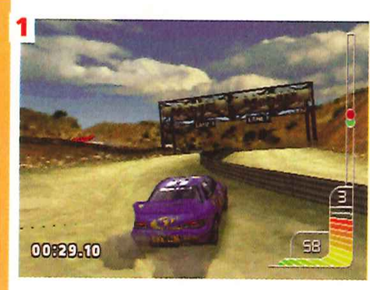
NUEVA ZELANDA

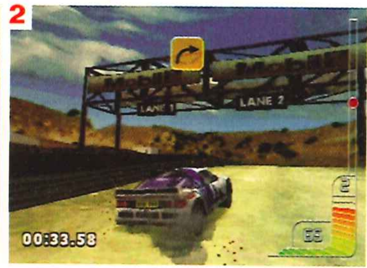
Si eres un novato quizá no te lo creas, pero Nueva Zelanda es el rally más flojito de todos los de McRae, y requiere mucha agresividad por parte del piloto. Una vez te hayas acostumbrado a tomar las curvas con suavidad, puedes pasártelo muy bien en los tramos de asfalto. El truco para superar los tramos de barro 2 y 5 consiste en soltar el acelerador y derrapar en cada curva para, a continuación, volver a acelerar en cuanto encares la dirección adecuada. El tramo 6 es mejor afrontarlo con precaución; vigila en la gran curva que hay cerca del Land Rover y luego en la estrecha entrada del sector que viene justo después.

GRECIA

Grecia, ideal para intentar una carrera contra el crono contra un coleguita, es casi tan facilón como el de Nueva Zelanda pero mucho más rápido. Aquí tienes la oportunidad de pararle los pies al propio McRae ya que, al atajar en algunas curvas (observa que las vallas desaparecen), puedes batir sus mejores tiempos. Pero no todo será coser y cantar porque, como contrapunto a tanto atajo, hay unas cuantas curvas de horquilla de órdago; sin embargo, si anticipas los giros no tendrás que echar mano del freno de ídem (con un poco de práctica ni siquiera deberás pisar el freno normal)

GRECIA

1


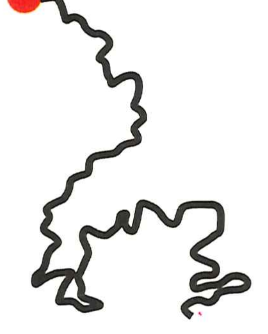
2


3


[1] En el modo para dos jugadores podrás competir contra un amigo. [2] Empiezas por la izquierda pero acabas por la derecha. Es un poco confuso, pero pronto empezaras a tener práctica como un profesional.

TRAMO 1

Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de cam. Buena Aceleración



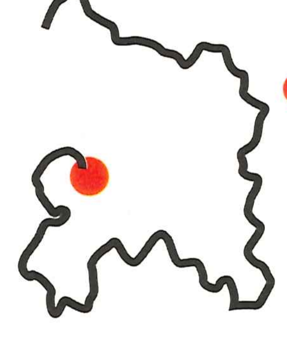
TRAMO 2

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 3

Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

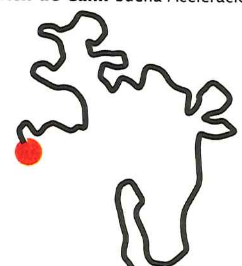


TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

TRAMO 5

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

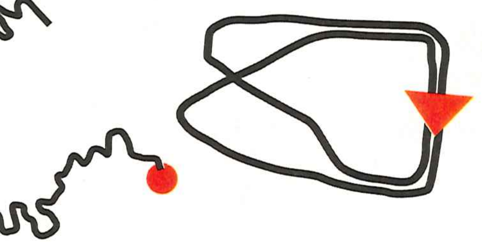


TRAMO 6

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada

TRAMO 7

Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración





MONTECARLO



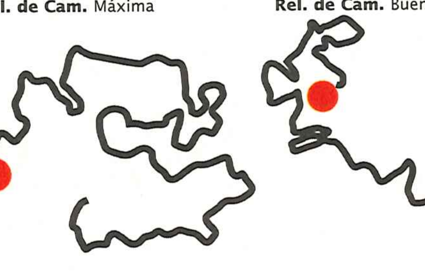
[1] Al principio es confuso, pero te acostumbrarás.

TRAMO 1

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

TRAMO 2

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



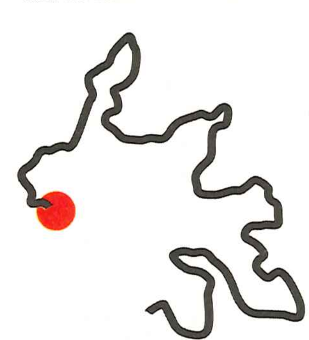


MONTECARLO

El coche se empecina en seguir en línea recta cuando pretendes girar sobre la nieve. Contrarresta este efecto avanzando el giro en la curva y procurando derrapar un poco antes y abriéndote más. Puedes sacar provecho de la falta de agarre, y realizar los virajes a toda pastilla. Mientras no te salgas de la vía, no te preocupes por apurar en las curvas; de este modo conseguirás un mejor tiempo. En el Tramo 4 comprueba que el sistema eléctrico funcione porque en la oscuridad y sin faros seguro que el coche se desviará a la izquierda.

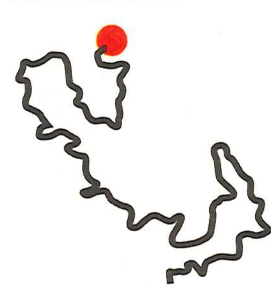
TRAMO 3

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



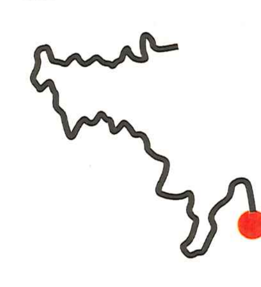
TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Dura
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



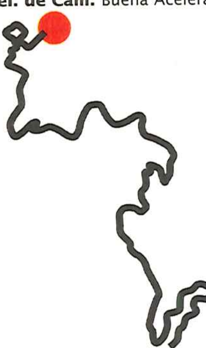
TRAMO 5

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 6

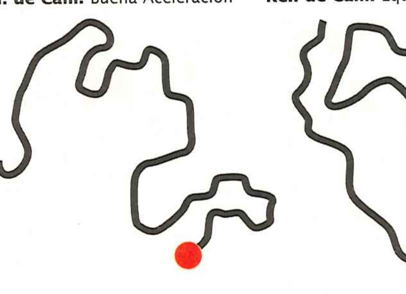
Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



AUSTRALIA

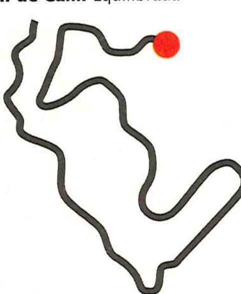
TRAMO 1

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



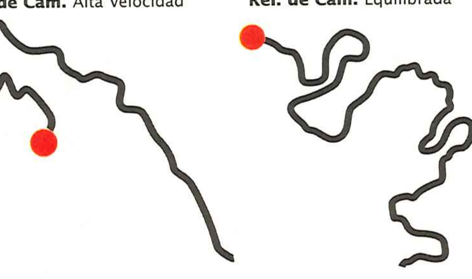
TRAMO 2

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



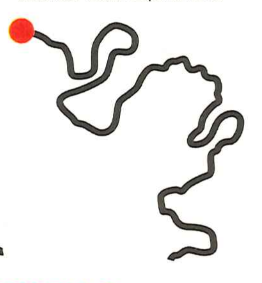
TRAMO 3

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Alta Velocidad



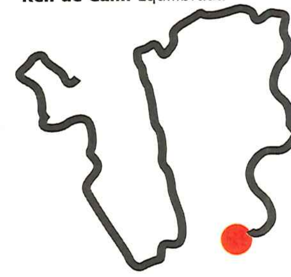
TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 5

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



AUSTRALIA

Con la ayuda de nuestros trucos para cada tramo no tardarás en pillarle el truco. Las curvas, que parecen suaves, y las superficies rápidas parecen incitar a un pilotaje agresivo, pero como te salgas de la pista el coche volcará con toda seguridad. Todos los tramos, menos el sexto, están formados por una primera mitad bastante complicada y cuatro sectores finales sencillos. Por lo tanto, hay que conocer bien el primer trazado de curvas y saber jugar con el freno para tomar los virajes más pronunciados. La conducción ha de ser muy suave, debes apurar por la cara interior de las curvas y evitar que las ruedas pierdan contacto con el suelo. Si encaras los tramos más duros y complejos con esta actitud en lugar de lanzarte hacia las curvas sin precaución todo irá bien.

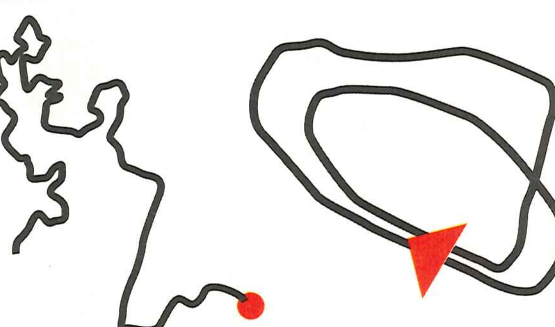


TRAMO 6

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

TRAMO 7

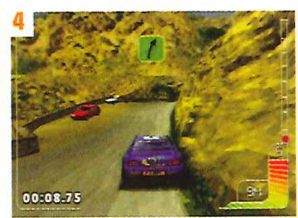
Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima













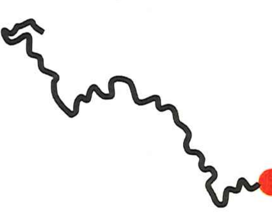
[1] No puedes permitirte ningún fallo. **[2]** De noche todo se complica. **[3]** Atención a las flechas. **[4]** En Córcega debes apurar al máximo para no pegártela. **[5]** Ten cuidado de no llevarte a ningún espectador

CÓRCEGA

El de Córcega sería un rally bastante facilito si no fuera por las constantes barreras y obstáculos. Si acabas de realizar el de Suecia tendrás que retardar mucho la entrada en las curvas, porque de lo contrario tu coche se estrellará en la parte interior una y otra vez. Para enfrentarse a esas curvas de horquilla cerradas, llega la hora de utilizar el freno de mano; si lo utilizas con moderación arañarás unos cuantos segundos, ya que no chocarás contra las protecciones ni saldrás derrapando de la pista. Antes que nada, debes reparar los frenos. Es lo más importante.

Los frenos son vitales en Córcega si no te quieres estrellar.

TRAMO 1
Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 2
Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 3
Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Equilibrada **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 4
Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

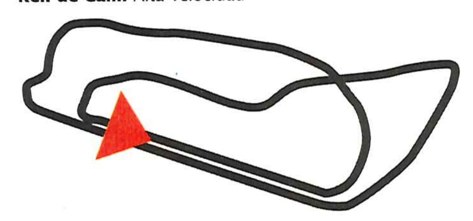
TRAMO 5
Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 6
Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 7
Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Alta Velocidad













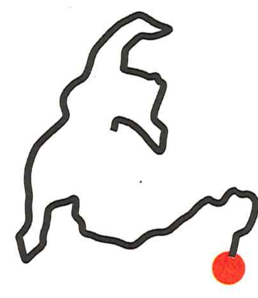

[1] El enfoque desde encima del capó tampoco está nada mal. **[2,3]** La carrera a dos bandas en Australia. Es una de las más duras debido a los virajes tan pronunciados. **[4]** La mejor vista interior. **[5]** Pegarsela es cosa de niños

SWEDEN

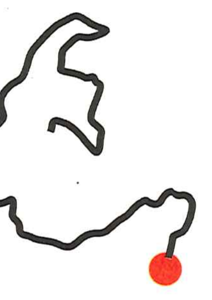
Lo malo de Suecia es que cuenta con un tramo muy complicado. Lo bueno es que si consigues un buen tiempo en dicho tramo, el resto es coser y cantar. Casi todo el primer tramo presenta unos bordes helados con montones de nieve. A pesar de que con tanto hielo la adherencia es nula, la nieve de la calzada te obligará a avanzar a paso de tortuga. Si quieres una buena puntuación deberás frenar con frecuencia, procura mantener siempre en línea el morro del coche y tener poder de concentración. El tramo 2 es un caramelo tras el anterior, así que resérvate para más adelante.



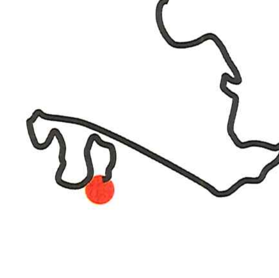
TRAMO 1
Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 2
Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

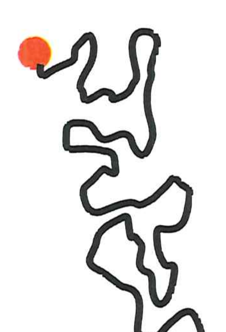


TRAMO 3
Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



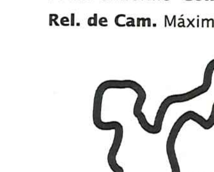
TRAMO 4

Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Máxima



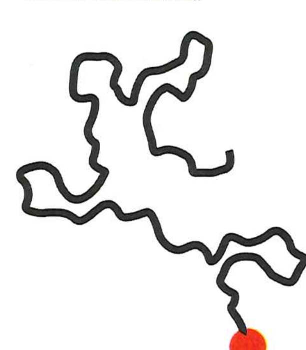
TRAMO 5

Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 6

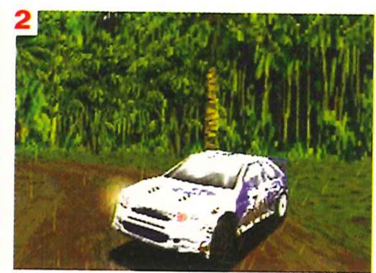
Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima





[2] The Swedish courses are authentically icey and slippery. Stay well clear of the brakes.









[1] Es por aquí **[2]** Las repeticiones te servirán para aprender el trazado **[3 – 4]** La climatología realmente afecta a la hora de conducir.

INDONESIA

Los circuitos de Indonesia, una mezcla de asfalto, tierra y barro, están diseñados para poner a prueba tu poder de concentración. El problema más acuciante es saber por dónde vas, porque la jungla parece ocultar todas las curvas. Imagina que es una especie de Córcega pero todoterreno; si te desvías de la pista perderás velocidad o te la pegarás. No te desanimes si los constantes frenazos ralentizan tu marcha, ya que en este caso es mejor actuar con precaución. Ten cuidado con los trazados finales de los cuatro primeros tramos, ya que justo antes del final hay curvas muy pronunciadas.

TRAMO 1

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

TRAMO 2

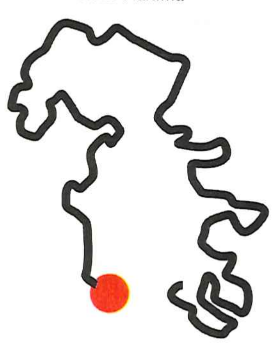
Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

TRAMO 3

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

TRAMO 4

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

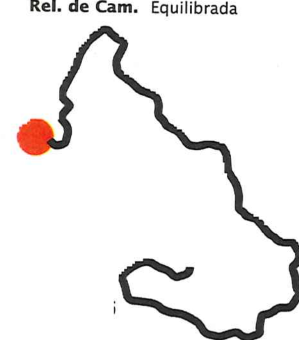


TRAMO 5

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

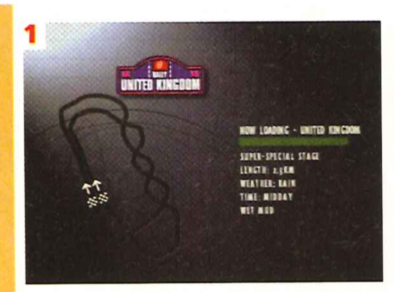
TRAMO 6

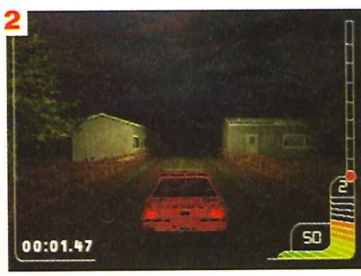
Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada





REINO UNIDO









[1] El tortuoso tramo especial. [2,3] Efectos de luz a tope. [4] El enfoque desde el interior es más sencillo. [5] El Subaru en una repetición. [6] ¿Será difícil esta curva?





REINO UNIDO

Hace falta mucha concentración. Los dos primeros tramos son duros, pero si consigues buenas posiciones podrás enfrentarte con tranquilidad a los tramos 3 y 4, más sencillos. No hace falta ser un lince para suponer que los tramos 5 y 6 son unos de los más complicados de todo el juego, ya que presentan trazados nocturnos en el barro (tramo 5) y una mezcla de barro y niebla impenetrable (tramo 6). Si ganas el Súper Especial (tramo 7), conseguirás el espectacular Audi Quattro. De eso se trata.

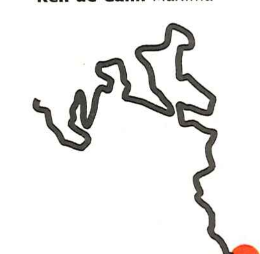
TRAMO 1

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 2

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 3

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

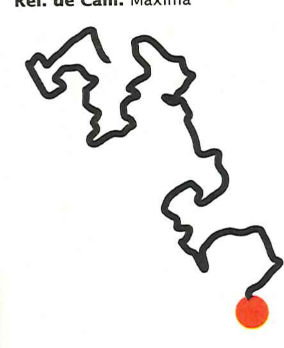


TRAMO 5

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

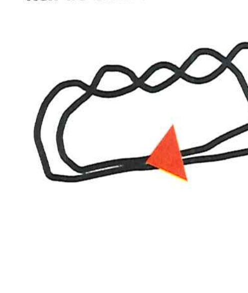
TRAMO 6

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 7

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima





TRACCIÓN CUATRO RUEDAS



SUBARU IMPREZA WRC

CV 300 **Velocidad Punta** 260.0 **Frenos** Buenos **Manejo** Bueno

Es el coche clásico de Colin McRae, sobre todo porque es el que conduce el propio Colin. Es el mejor para empezar, ya que ofrece un buen control y una velocidad punta decente. Pero lo mejor de todo es su aceleración.

TRACCIÓN CUATRO RUEDAS



FORD ESCORT WRC

CV 290 **Velocidad** 241 **Frenos** Excelentes **Manejo** Bueno

El Escort es un coche excepcional con unos frenos fantásticos, por lo que puedes encarar un viraje a toda pastilla y confiar en un derrape o un trompo a última hora para tomarlo sin problemas.

TRACCION DOS RUEDAS



SKODA FELICIA KIT CAR

CV 240 **Velocidad** 233 **Frenos** Buenos **Manejo** Bueno

A los que no estén al loro en el mundo de los rallys les sorprenderá, pero Skoda, dentro de su apartado, siempre ha contado con grandes coches, y este no es una excepción. Para su tamaño es bastante potente.

TRACCIÓN CUATRO RUEDAS







MITSUBISHI LANCER EVO IV

CV 300 **Velocidad** 241 **Frenos** Buenos **Manejo** Bueno

El Mitsubishi Lancer Evolution Four es uno de los coches más famosos en tierras orientales, y el preferido de los japoneses. Su rendimiento es similar al del Subaru, con una buena aceleración y buen control.

TRACCION CUATRO RUEDAS



TOYOTA COROLLA WRC

CV 290 **Velocidad** 273 **Frenos** Malos **Manejo** Bueno

Gracias a su tamaño es un coche rápido con una gran aceleración. Por eso podrás recuperarte con rapidez de muchos choques, pero la dureza de sus frenos provocará que te veas metido en más zanjas que el resto de coches.

TRACCION DOS RUEDAS



SEAT IBIZA KIT CAR EVO 2

CV 230 **Velocidad** 241 **Frenos** Normales **Manejo** Bueno

Ni chicha ni limoná. Hemos jugado muchas veces a CMR, pero en contadas ocasiones hemos elegido este modelo. No es que sea malo, sino que no llega a la altura del resto. Es bastante mediocre en todos los aspectos. Lo mejor son los dibujos de la carrocería.

TRACCION DOS RUEDAS





VW GOLF GTI KIT CAR

CV 250 **Velocidad** 233 **Frenos** Excelente **Manejo** Bueno

El principal problema del Golf es la aceleración, ya que su enorme peso hace que deba esforzarse más de lo normal. Para compensar, su manejo es impresionante, y un piloto competente puede salir airoso.

COCHE EXTRA





LANCIA DELTA INTEGRALE

CV 420 **Velocidad** 298 **Frenos** Excelente **Manejo** Excelente

El primero de los coches extra y el de mejor pilotaje. Es súper rápido y cuenta con buenos frenos para superar cualquier problema. Su manejo es muy equilibrado y te permite tomar las curvas sin tener que apurar demasiado.

COCHE EXTRA



FORD RS200

CV 560 **Top Speed** 338 **Frenos** Destacables **Manejo** Bueno

Este Ford, poco conocido, era el rey de los rallys hace unos cinco años. Si echamos un vistazo a sus estadísticas sabremos por qué: su velocidad punta es de 338 quilómetros por hora. Sin embargo, has de tener cuidado, porque su pilotaje no es tan bueno como parece.

TRACCIONES DOS RUEDAS



RENAULT MAXI MEGANE

CV 250 **Velocidad** 255 **Frenos** Excelente **Manejo** Malo

Cuando ves algunas imágenes de este coche, en más de una ocasión aparece accidentado de seriedad. Esto se debe a que cuenta con una buena aceleración pero con un manejo difícil que hace que sea difícil mantenerlo en la pista.

COCHE EXTRA



AUDI QUATTRO

CV 560 **Velocidad** 346 **Frenos** Excelente **Manejo** Excelente

El coche más rápido del lote. Pisa a fondo el acelerador del Audi Quattro y te parecerá imposible alcanzar semejante velocidad. Intenta conseguir la velocidad punta (seguro que antes de alcanzar los 346 por hora te la habrás pegado).

COCHE EXTRA





FORD ESCORT MKII

CV 160 **Velocidad** 225 **Frenos** Bueno **Manejo** Bueno

El coche ideal de hace unos quince años, cuando dominaba por completo el mundo de las carreras. Ahora más vale que lo utilices para ir a comprar al superm ›ercado o para llevaa los niños a la piscina. No obstante, resulta bastante divertido.



Trucos de la A a la Z

¡Bienvenidos a la más exhaustiva colección de trucos que es posible encontrar! Los hemos clasificado así:

NUEVO - Este código es nuevo en la lista A-Z, y probablemente no lo encontrarás en otros sitios.
PLAT - Este juego está disponible en la gama Platinum.
CLAS - Estos son trucos clásicos de juegos más antiguos para PlayStation.

A

ABE'S ODDYSEE PLAT

Seleccionar nivel
Mantén pulsado R1 y pulsa ↓, →, ←, →, ⊡, ◎, ⊡, △, ◎, ⊡, →, ← en la primera pantalla de opciones.
Ver secuencias FMV
Mantén pulsado R1 y pulsa ↑, ←, →, ⊡, ◎, △, ⊡, →, ←, ↑, → en la primera pantalla de opciones.
Minas de aire Verde
Mantén pulsado R1 y pulsa ↑, ←, →, ⊡, ◎, ⊗ durante el juego. Abe producirá una mina de aire verde cada vez que elimine gases.
Solución instantánea de puzzle de voz
Mantén pulsado R1 y pulsa △, ↑, ◎, ←, ⊗, ↓, ⊡, → durante el juego. Ahora puedes usar cualquier sonido para resolver los puzzles de voz del juego.

ABE'S EXODDUS

Avanzar al siguiente camino
Mantén pulsado R1 y pulsa ◎, ◎, ⊗, ⊗, ⊡, ⊡ durante el juego. Nota: El nivel final tiene que jugarse igualmente para llegar al final del juego.
Ver secuencias
Mantén pulsado R1 y pulsa ↑, ↓, ←, →, ⊡, ◎, △, ◎, ⊡, ◎, ↑, ↓, ←, → en el menú principal.
Seleccionar Nivel
Mantén pulsado R1 y pulsa ↓, ↑, ←, →, △, ⊡, ◎, △, ⊡, ◎, ↓, ↑, ←, → en el menú principal.
Invencibilidad
Mantén pulsado R1 y pulsa ◎, △, ⊡, ⊗, ↓, ↓, ↓, ◎, △, ⊡, ⊗ durante el juego.

ACTUA SOCCER 2

En la pantalla de título, introduce los códigos siguientes:
Equipo de 11 Gremlin – ←, →, ⊡, ◎, ↑, ↓, ⊡, ◎
Jugadores invisibles – ⊡, ◎, ↓, ◎, ↑, →, ⊡, ←
Jugadores grandes – ↑, ↓, ↓, →, ⊡, ⊡, ◎, ◎
Jugadores pequeños – ◎, ↓, ↓, ⊡, ↑, ↑, ←, →
Jugar con pelota de playa – ←, →, ←, ↑, ←, →, ⊡, ⊡
Modo animal súper lanudo – ←, ←, ⊡, →, →, ◎, ↑, ↓
Modo pelota fantasma – ⊡, ⊡, ←, ←, →, →, ◎, ◎
Sin focos – ←, ←, ←, ◎, →, →, →, ⊡
Modo monocromo – ↑, ↓, ↑, ⊡, ◎, ↑, ↓, ↑

ACTUA SOCCER 3

Equipos extra
Introduce PREM CLUBS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos para descubrir 24 equipos más.
Equipos de broma
Introduce TFF TEAMS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos para descubrir 24 equipos divertidos.
Equipo xxx de Shearer
Introduce SEXY FOOTBALL como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos. El equipo de Shearer aparecerá bajo «CHT1».
Equipo de estrellas del Leeds United
Introduce BREMNERS BOOT como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.
Equipo de prueba de Green House
Introduce OZONE LAYER como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

ADIDAS POWER SOCCER PLAT

Dream team
Mantén pulsado L2 + R2 + ⊡ + ⊗ varias veces en la pantalla de formación/selección de jugador que aparece antes de que empiece el partido hasta que el nombre de tu equipo cambie a «Dream team».
Voz femenina
Mantén pulsado SELECT durante el juego en modo arcade para mostrar el menú de opciones. Selecciona la opción «Audio». Selecciona la opción «Comentarista». Mantén pulsado ◎ + ⊡ para cambiar a una voz femenina. Pulsa ← o → para cambiar el lenguaje de las opciones de comentarista.

ADIDAS POWER SOCCER '98

Modo de Trucos
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla principal de inicio para mostrar la pantalla de entrada a los trucos, e introduce uno de estos códigos:
Modo cabezones
Pulsa ⊡, ◎, ◎, ⊗, △, ⊗, ⊡, ◎.
Equipos ocultos
Pulsa ⊗, △, ⊗, ⊡, ◎, ⊡, ⊗, △. Aparecerá una nueva bandera a la → de Holanda.
Ver créditos
Pulsa ◎, ⊡, △, ◎, ⊗, △, △, ⊡.
Estadio extra
Pulsa ⊡, ◎, ⊡, △, △, ◎, ⊗, ⊗ para activar el estadio «The Difference».
Ganar partido
Pulsa ⊗, △, △, ◎, ⊗, ⊡, ◎, △. Luego para el juego y gana el partido que prefieras.

AKUJI THE HEARTLESS

modo depuración
Para el juego, luego mantén pulsado L2 o R2 y pulsa ←, ↑, ↑, △, →, ⊡, ←, △, ↑, ↓, →, →.
Invencibilidad
Para el juego, luego mantén pulsado L2 o R2 y pulsa →, →, ←, △, ⊗, ↑, ◎, ←.
Sortilegios ilimitados una vez adquiridos
Para el juego, luego mantén pulsado L2 o R2 y pulsa ←, △, ←, ←, ◎, ←, △, →, ◎, ↑, ↑, ↓.

ALIEN TRILOGY PLAT

Seleccionar nivel
Introduce G0LVLxx, donde xx corresponde al número del nivel deseado, como password. La frase «Cheat Activated» aparecerá tras seleccionar «Accept» para confirmar que todo ha ido bien. Selecciona la opción «Quit» y empieza el juego sólo con la pistola. Si empiezas en el nivel 34 verás la secuencia final del juego.

Modo dios
Introduce 1GOTP1NK8CIDBOOTSON como password. Tendrás todas las armas, munición infinita, invencibilidad y acceso a todos los niveles. Una nueva opción en la pantalla de título permitirá cambiar la imagen entre NTSC y PAL. Si guardas el juego en una tarjeta de memoria sólo se guardarán las armas y la munición.
Power rifle
Para el juego y pulsa △, ◎, ◎, ⊡.

AIR COMBAT

Modo de Trucos
Pulsa R1 cuando el pajaro del logo aparece antes de la pantalla de carga. Una pantalla negra con la frase «Now Loading» confirmará la activación del modo trucos.Cada vez que se introduzca un codigo un pequeño icono de Namco aparecerá a la izquierda de la pantalla.
999.999.000 creditos
Con el modo trucos activado, pulsa ↓ ◎ △, △, △, ◎ △,◎,△,◎, +△,luego mantén apretado ◎+△ a la vez en la pantalla del CD que parpadea. Empieza el juego en la pantalla de combate. Los créditos se pondrán al máximo .

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Para ver todas las secuencias finales pulsa ↑ cuatro veces, ↓ cuatro veces, ← cuatro veces y → cuatro veces en el Controlador dos en cuatro segundos cuando aparece la frase «Press Start» en el menú principal.

APOCALYPSE

Para el juego, mantén pulsado R1, e introduce uno de los siguientes códigos:
Seleccionar nivel – △, ↑, ⊗, ↓
Invencibilidad – ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Salud a tope – ⊡, ⊗, △, ◎
Todas las armas – ⊡, ◎, ↑, ↓, ⊗, ⊡
Vidas infinitas – △, ◎, ⊗, ⊡
Caídas sin fin – ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Deshabilitar arma y ver salud – ↑, ⊡, ↑, ⊗
Modo depuración – ↓, ↓, △.

ARMOURED CORE

Vista en primera persona
Pulsa ⊡ + △ + START – el juego se detendrá. Pulsa START para volver al juego con el nuevo ángulo de cámara.
Vista de cámara fija
Pulsa ◎ + ⊗ + START – el juego se detendrá. Pulsa START para volver al juego con la cámara fija en la posición actual.
Alternar emblemas de fondo
Resalta un emblema y entra en

la pantalla de edición. Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa SELECT.

Cambiar nombre del piloto
Entra en el garaje y resalta la opción «Change AC Name». Mantén pulsado L2 + R2 + →, luego mantén pulsado ⊗ y rápidamente mantén pulsado ◎.

Vista predeterminada
Para volver a la vista predeterminada, pulsa START para detener el juego y luego pulsa START para continuar.

Extra sin límite
Completa más de 100 salidas con un récord mayor del 90% y una puntuación media de al menos el 98%. Se permitirán puntos de peso, de carga principal y de salida de generador ilimitados. Ignora el aviso de sobrecarga.

Extras por muerte
Adrede, muere con menos de 50.000 créditos. El juego volverá a empezar en el primer nivel con todos los ítems conseguidos en el juego anterior. Tu nombre de piloto cambiará a «Rebel» seguido por 3 números para confirmar que todo ha ido bien. La primera vez que lo hagas, el radar se convertirá en un sistema de rejilla y detectará misiles hacia ti. La cuarta vez que lo hagas, el arma trasera se podrá disparar en movimiento. La sexta vez, la energía disponible se duplica. Además, puedes disparar una bola con el cañón láser disparando el cañón y luego pulsando Salto.

ASTEROIDS

Nave Excalibur
Mantén pulsado SELECT y pulsa △, ◎, ◎, △, □, ◎, □ cuando «Press START» destella en la pantalla de título. El sonido de la explosión de un asteroide confirmará la operación.

Seleccionar nivel
Mantén pulsado SELECT y pulsa □, △, ◎, △, △, □, ◎ cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de la explosión de un asteroide confirmará la correcta introducción del código. Luego pulsa SELECT + START durante el juego. Usa el D-pad para seleccionar un nuevo nivel y zona, y para conmutar la detección de colisiones. Pulsa R1 para volver al juego.

Mini-juego Asteroids original
Mantén pulsado SELECT y pulsa ◎, ◎, ◎, △, □, □, ◎ cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de una explosión de asteroide confirma la operación. Pulsa START y selecciona la opción «Classic Asteroids» en el menú principal.

Vida Extra (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa START para detener el juego, luego pulsa ↑, ↓, ←, →, ◎, □, ⊗, △.

99 vidas (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa START para detener el juego, luego pulsa ↑, ⊗, ↓, △, ←, □, →, ◎.

Invencibilidad (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa START para detener el juego, luego pulsa ↓, ↓, ↑, ↑, ◎, □, △, △.

AUTO DESTRUCT

Modo trucos
Pausa el juego y pulsa ↑, ↓, ←, →, ↓, →, R1, R1, R1. Selecciona «Cheat Menu» y presiona el boton ⊗, luego podrás introducir uno de los siguientes códigos.
Modo sangre
R1, ↓, R1, ←, R1, →, R1
Inmortal
←, R1, ↑, R1, ↑, →, R1, ↓, R1
Escoger misión
↑, ↓, ◎, R1, R1, R1, ◎, ↓, ↑
Invulnerable
L1, L1, L1, L1, ←, ◎, ◎, □, L1
Fuel Infinito
R1, ◎, ←, R1, ◎, R1, R1, ↑, R1, ↓
Car tune-up Menu
R1, R1, R1, ↑, ↓, ◎, ↓, →, ←, ◎, R1

Seleccionar coche
Activa el código «Car tune-up Menu». Pulsa ←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1 En el menú Car tune-up, una opción «Car Start» aprecerá en la pantalla, podrás conducir coches adicionales.

AZURE DREAMS

Reponer vida
Quédate en una esquina y pulsa repetidamente △ + ◎.

Truco Racetrack
Hay patrones en la pista que determinan quién gana. Guarda el juego en la casa de la madre, y ve a la pista. Compra diez billetes con cualquier selección. Empieza la carrera y no hagas nada. Busca el resultado de la carrera, reinicia, y vuelve a la pista de carreras. Mira las diferencias de la carrera anterior. Apuesta 10 billetes a esa carrera. Empieza la carrera y no hagas nada. Al darse el mismo resultado, serás el ganador.

Ítems ocultos
Un monstruo llamado Barong aparecerá en ocasiones en la torre. Pásalo y párate. Lánzale un ítem. Él se comerá el ítem y devolverá uno completamente nuevo, incluyendo ítems especiales únicos de este sistema. Uno de ellos es una ballesta que puede usar contra trolls. Otras posibilidades son ítems raros como arenas azul y roja. Si no quieres el ítem que crea Barong, lánzaselo de nuevo. Puedes hacerlo varias veces antes de que Barong se niegue a comer.

B

BATMAN Y ROBIN

Invencibilidad
En la pantalla de título mantén pulsado L1, L2, R1, R2, SELECT, ⊗, ◎.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 CLAS

Selección aleatoria
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 en la selección de personaje. Pulsa ◎, △, ⊗, o ◎ mientras se mueve la caja de selección.

Quitar indicadores
Para un golpe, mantén pulsado ◎ + △ + □ + ⊗ y pulsa SELECT. Esto quita las opciones continue, options y reset. Sigue pulsando los cuatro botones y pulsa SELECT de nuevo. Esto quita las barras Life y Over Drive. Para volver a la vista normal, repite el código pulsando SELECT una sola vez.

Vestuario alternativo
Gana el juego con Naru en el nivel siete. Usa □ o ⊗ para seleccionar un personaje.

Movimientos secretos instantáneos
Gana el juego con Naru, luego configura dos o más botones frontales para movimientos especiales. Pulsa todos los botones de movimientos especiales a la vez para conseguir un movimiento secreto. Esto no funciona con todos los personajes.

Soul Bombs ilimitadas
Pulsa START para parar un combate. Usa la opción de configuración de mando para configurar los botones L1, L2, R1, y R2 a Soul Bombs. Vuelve al juego y pulsa uno de estos botones y ⊗ simultáneamente para soltar una Soul Bomb. Esta combinación puede pulsarse sin límite durante el combate.

Control Manual de cámara
Entra en el menú de configuración de botones, resalta un botón frontal cualquiera, y pulsa L1 + L2 + R1 + R2. Los controles de los botones frontales cambiarán a controles de cámara. La vista puede rotarse ahora manualmente.

Control de la pantalla de carga
Pulsa un botón cualquiera para alterar el color de la frase «Now Loading».

BIG AIR

Estos códigos necesitan ser introducidos rapidamente en el menu principal.

Todas las carreras
Derecha, izquierda, derecha, izquierda, circulo, cuadrado. circulo, cuadrado. Luego selecciona cualquier carrera libre.

Fire Board
Derecha, izquierda, derecha, izquierda, cuadrado, circulo, cuadrado, cuadrado. Selecciona en la pantalla de selección de tablas la pitbull.

Conducir contra Ian Spiro
Cuadrado, cuadradro, cuadrado, cuadrado, cuadrado, cuadrado, circulo, cuadrado. Finaliza la primera carrera en el modo world tour en primera posición para luego jugar como Ian en la siguiente carrera.

BIO F.R.E.A.K.S

Luchar contra un clon
Mantén pulsado SELECT mientras seleccionas un oponente en la pantalla de selección de personaje para luchar contra una versión clonada de dicho personaje.

Alternar vistas
Mantén pulsado L2 + R2 y pulsa fuera durante un combate. Mantén pulsado L2 + R2 y pulsa ↓ para volver a la vista normal.

BLACK DAWN CLAS

Modo dos jugadores
Pulsa SELECT + R2 en ambos controladores en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Aparecerá una nueva opción para dos jugadores. Selecciona esa opción para jugar tipo combate.

Seleccionar nivel
Mantén pulsado ← + R2 y pulsa SELECT en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Empieza el juego y accede a cualquier misión desde el mapa.

Secuencia Secreta
Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurricane», y habilita el código «Set complete mission».

Códigos especiales
Para el juego, pulsa SELECT, L2, SELECT, R2, luego uno de los siguientes sufijos. La frase «Way to go» confirmará la correcta introducción del código.
Combustible y blindaje a tope - △, △, △, ◎
Invencibilidad - △, △, △, □
Desactivar detección de colisión - □, □, □, □
Todas las armas - L1, L2, R1, R2
Modos de ametralladora - SELECT, SELECT, SELECT
Llamar al primer hombre ala - □, □, ◎
Quitar pausa del menú - ↓, R1, R2
Activar misión completa con contadores de misión en el nivel actual - △, △, △, ↓, ↓, ↓
Actualizar misil o cohete actual - L1, L1, R1, R1

BLAST CHAMBER

Vidas infinitas
Pulsa ◎, ←, ◎, →, ◎, ↓, ◎, ↑ en la pantalla del título. Luego selecciona el modo «Sole survivor» dentro del menu «games». Vuelve al menu principal y empieza a jugar. Pon jodpegea como password.

BLAST RADIUS

Todas las naves potenciadas
Pulsa →, R1, ↑, ↑, ↓, →, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓ en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Selecciona cualquier nave, empieza el juego, luego sal. Las cuatro naves estarán ahora potenciadas y el Sector 5 estará disponible para jugar.

Nave fantasma
Activa el código anterior. Luego pulsa ←, →, R1, ←, →, R1, R2, R2, R2, ←, →, ↑ en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Selecciona cualquier nave, inicia el juego, luego sal. La nave fantasma y el Sector 8 estarán disponibles en el juego.

Planetas alternativos
Pulsa ↓, ↑, R1, →, R1, ↑, →, SELECT, →, R2, R1, R2 en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Aparecerán las caras del equipo de desarrollo en lugar de los planetas de los primeros cuatro niveles. Los siguientes cuatro niveles tendrán otros objetos en lugar de los planetas. Nota: Este código no puede activarse con los códigos «Todas las naves potenciadas» o «Nave fantasma».

Niveles extra
Pulsa R1, ←, R2, ↓, SELECT, ←, ↓, R2, R2, R2, SELECT, ↑ en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Serán accesibles cuatro misiones extra, incluyendo aviones de la II Guerra Mundial y otros objetivos ocultos. Nota: este código no puede activarse con los códigos «Todas las naves potenciadas» o «Nave fantasma».

BLASTO

Ver bebés
Completa el juego tras salvar todos los bebés. Una nueva opción «View Babes» estará disponible al empezar el siguiente juego.

Códigos de Trucos
Introduce los códigos siguientes en la primera pantalla de inicio.
Apariencia alternativa - ↑, ↑, ↓, ⊗, △, ◎
Jugar como Evil Blasto - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, →, ←
Armas especiales - ↑, ↑, ↓, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ←
Aire no necesario al bucear - ↓, ↓, ↓, ←, →, ↓, →, ↑, →, →
Small Blasto - →, →, ←, ↓, ↑
Máxima salud con cada pastilla de salud ↑, →, →, ←, ↓
Láser azul - →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ↑, ↓, →
Disparos sobrecargados - ←, ←, →, ←, ↑, ←, ↓, ↓, ←, ←
Modo motion sickness - ←, ↓, ←, →, ↓, →, ←, ↑, ↑, →

BLOODY ROAR

Modo Big head
SELECT modo normal. Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego mantén pulsado L2 y pulsa ⊗.
Cabezones con vestuario alternativo
Selecciona el modo normal. Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego mantén pulsado L2 y pulsa ◎.
Luchador pequeño
Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego mantén pulsado R2 y pulsa ⊗.
Luchador pequeño con vestuario alternativo
Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego mantén pulsado R2 y pulsa ◎.
Grandes brazos
Mantén pulsado L1 + L2 y selecciona un personaje. Alternativamente, Completa el juego en el nivel cuatro o superior sin usar continuaciones.

BUSHIDO BLADE

Jefe oculto y final
Completa el modo story sin recibir impactos para luchar con el jefe secreto de cada personaje. Nota: esto incluye no usar ninguna continuación y seguir el código de Bushido.
Luchar como Katze
Vence a los 100 oponentes en modo slash sin morir.

BUST-A-GROOVE

Vista previa Dance
Completa el juego con el nivel de dificultad fácil.
Jugar como Capoeira
Completa el juego con el nivel de dificultad normal.
Jugar como Robo-Z
Completa el juego con el nivel de dificultad normal tras desbloquear la Capoeira.
Jugar como Burger Dog
Completa el juego como Hamm con el nivel de dificultad normal tras desbloquear el Robo-Z.
Jugar como Columbo
Completa el juego como Shorty con el nivel de dificultad normal tras desbloquear el Robo-Z.
Vestuario alternativo
Resalta un personaje y luego mantén pulsado SELECT y pulsa ⊗.
Saltar Nivel
Completa el juego una vez con un personaje. Empieza el juego en modo un jugador y pulsa L2 + SELECT cuando empieza una canción para saltar al siguiente nivel.

BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED. CLAS

Otro mundo
Pulsa R1, ↑, L2, ↓ cuando aparece «Press START» en la pantalla de título. Un pequeño mago verde aparecerá en la esquina inferior → para confirmar que todo ha ido bien. Empieza un nuevo juego y la frase «Another World» aparecerá en la esquina inferior izquierda. Selecciona un juego de puzzle regular para 27 niveles ligeramente más rápidos con nuevos fondos.
Seleccionar Personaje
Empieza un puzzle. Pulsa ←, ←, ↑, ↓, L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla de mapa (alfabeto). Aparecerá una pantalla de selección de personaje. Pulsa ← o → para seleccionar un personaje y pulsa ⊗ para seguir. Aunque Bub aparecerá en la pantalla del mapa, tendrás a tu nuevo personaje en el juego. Si la CPU pierde en el modo Jugador vs. Computer, pueden seleccionarse nuevos personajes durante el siguiente juego.
Más créditos
Pulsa ←, →, R1, R2, L2, L1, ↑, ↓ en el menú de opciones. Aparecerá un cronómetro de 30 segundos en la esquina superior →. Rápidamente resalta la selección «Credit» y pulsa repetidamente ⊗ o ◎ para subir hasta 29 créditos el total.

BUST-A-MOVE 3

Otro mundo
Pulsa ◎, ←, →, ◎ en la pantalla de título. Aparecerá una hormiga en la esquina inferior → para confirmar la entrada correcta.

BUST-A-MOVE 4

Personajes Extra
En la pantalla de título pulsa →, →, △, ←, ←.
Opción Tarot
En la pantalla de título pulsa ↑, △, ↓, △, ↑. Ve a la pantalla de opciones, y deberías ver una nueva opción llamada Tarot Reading (Love).
Talk Demo
En la pantalla de título pulsa ⊡, ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊡, ↓, ←, ↑, →, ↓, ⊡. Ve a la pantalla de opciones, y deberías ver la Talk Demo bajo la opción Tarot.
Otro mundo
En la pantalla de título pulsa △, ←, →, ←, △.

C

CARDINAL SYN

Personajes ocultos
Introduce estos códigos en la pantalla de título cuando aparece «Pulsa START».
Kron - ↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ◎, R1, R2
Bimorphia - →, →, ↓, ⊡
Juni - ↑, ←, ←, ↑, ⊡
Khan - ↑, ↑, ↓, ↓, △
Moloch - ↑, →, ↓, ←, ⊡
Mongwan - ↓, ↓, ↓, ↑, △
Redempter - ↑, ↓, ←, →, ◎
Stygian - ←, →, ←, →, △
Vodu - ←, ←, ←, ↑, ◎

CIRCUIT BREAKERS

Todas las pistas en modo un jugador
Empieza una carrera y para el juego. En una pausa, selecciona Opciones/Sonido, ve a FX y pulsa L1+L2.
Mejor motor en modo dos jugadores
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa ⊗ + ⊡ + △ + ◎. Debería aparecer una imagen de un motor en la parte inferior de la pantalla si lo haces bien.
Coches habichuela en modo multiJugador
Tan pronto como empieza la cuenta atrás «3, 2, 1 GO», pulsa ◎ + ←.
Correr de noche
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa L1+L2+R1+R2 para jugar de noche.
Pistas inversas en modo multijugador
En la pantalla de selección de circuito, selecciona el circuito en el que quieres correr y pulsa SELECT. Cuando los coches empiezan a entrar en el túnel, rápidamente pulsa y mantén pulsado ⊗ y ⊡. Mientras los mantienes pulsados, pulsa ← o →. Si el truco se activa bien, los coches se girarán y entrarán en el túnel de espaldas.
Pistas boca abajo
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa L1 + R1 + ⊗ + ↓. Una rápida flecha debería aparecer en la parte inferior del panel de información.

COLIN McRAE RALLY

Códigos de Trucos
Introduce uno de los siguientes cuando te pide tu nombre:
Niebla en todas partes - Peasouper
Aceleración extra - Buttonbash
Copiloto con voz chillona - Heliumnick
Jugar con repetición de la jugada - Directorcut
Turbo extra (pulsa SELECT cuando la barra verde esté llena) - Kitcar
Motor de doble potencia - Moreoomph
Tracción trasera - Forklift
Da a tu coche tracción a las 4 ruedas - Trolley
Coche de gelatina verde - Blancmange
Conducción de noche - Nightrider

COLONY WARS

Todas las misiones y Finales
Para obtener todas las misiones y ver todos los finales introduce esta clave: zX7z15EEvLax7Q0N
Códigos de trucos
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password. Recuerda que todos los códigos distinguen mayúsculas y minúsculas.
Seleccionar nivel - Commander*Jeffer
Potencia de arma primaria ilimitada - Tranquillex
Armas secundarias ilimitadas - Memo*X33RTY
Escudos ilimitados - Hestas*Retort
Desactivar todos los trucos - All*cheats*off

COLONY WARS: VENGEANCE

Códigos de Trucos
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password. Recuerda que todos los códigos distinguen mayúsculas y minúsculas.
Activar todos los códigos - Blizzard
Desactivar todos los códigos - Stormlord
Invencibilidad - Vampire
Todas las armas - Tornado
Sin recalentamiento - Dark*Angel
Armas secundarias infinitas - Chimera
Dispositivo posterior infinito - Avalanche
Montones de indicios - Hydra
Todas las naves disponibles - Thunderchild
Seleccionar misión y final - Demon

COMMAND AND CONQUER PLAT

Ver mapa completo
Mantén pulsado R1 + R2 + L1 + L2 + ◎ + ⊡ mientras el juego se carga. Mantén los botones pulsados hasta que empiece la reseña de la misión. Se verá todo el campo de batalla. Un método alternativo para activar este modo es detener el juego y pulsar ◎, ◎, ◎, ↑, ◎, ⊡, R1, ◎, ◎, ◎.
Cañón de iones instantáneo
Para el juego y pulsa →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ⊗, ⊡, △.
Ataque aéreo instantáneo
Para el juego y pulsa →, ↓, ←, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, ⊗, ⊡, ◎.
Ataque nuclear instantáneo
Para el juego y pulsa →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ⊗, ↑, ⊗.
Dinero Ilimitado
Para el juego y pulsa →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ← para 5.000 créditos adicionales. Repite este código las veces necesarias para dinero ilimitado.
Nivel extra
Introduce PATSUX como password en el disco GDI. Y empezará un nivel extra con 10.000 dólares, Tiberium extra, y doce comandos.
Misiones secretas
Introduce COVERTOPS como password. Este password puede activarse en cualquier disco con distintos resultados.
Narración japonesa
Introduce GODZILLA como password.
Ver secuencias FMV
Introduce CINEMA como password, luego espera hasta que aparezcan las secuencias FMV.
Ver créditos
Introduce JC como password
Misiones GDI
Misión- Password
2 - 45P55BEN4
3 - GCSA7DA419
4 - C9ROF2AD0
5 - OXL3NYNNO
6 - 506262HHJ
7 - GTJ2NBE51
8 - RZ6MTG54Y
9 - C99X345PC
10 - EAYHKOSNI
11 - 45P5Q0XAO
12 - MWLJPU955
13 - SZMYPPPOF8
14 - GTJ2PV460
15 - 457ED7G0U
Misiones NOD
Misión - Password
2 - C99FAXKW8
3 - RZNLQZ3NL
4 - W1954XWLF
5 - W15DASRS8
6 - 8PH1MR53W
7 - GTJKWOJDK
8 - YKK424K3D
9 - 874LCPUT4
10 - A8SHPAHXW
11 - OX3UKOP94
12 - QGDUMSK2J
13 - SZP09VDSB

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Modo Trucos
Pulsa en el botón «Teams» con ◎, o el botón derecho del mouse. Luego, mueve el puntero sobre los siguientes iconos de la barra de herramientas y pulsa ◎ o el botón derecho del mouse en cada uno.
Victoria instantánea - ⊗, ⊡, ⊡, ◎, △, ◎
Bomba instantánea - ◎, ⊗, ◎, △, ⊡, △
Parabomba - ⊡, ⊗, ◎, ◎, ⊗, △
1000 dólares - ⊡, ⊡, ◎, ⊗, △, ◎
Convertir ore en civilians - ⊗, ◎, △, △, ◎, ⊗
Cambiar ore o cristales en oro - ⊡, ◎, ⊡, ⊗, ◎, ◎
Chronoshift instantáneo - △, ◎, ◎, ⊡, ⊡, ⊗
Revelar Mapa - ⊡, △, ◎, ⊗, △, ⊡
Passwords soviéticos
Nivel - Password
1 - 17DUXFJ6C
2 - VMBWOQ284
3 - XN37MCCSO
4 - LH06FZZQL
5 - BUVV20LFF
6 - AVYQ10YA8
7 - LZRJTMQAN
8 - YQX4C9GFH
9 - 1QESO8LE0
10 - RKPOUOXJA
11 - CDLKYL7Q4
12 - 8T5GGDK25
13 - X5CDEOKN8
Passwords aliados
Nivel - Passwords
1 - LZ9SE4HPN
2 - FGOWEU9OO

3 - EC5NAHTU
4 - 9BFVYZAZ8
5 - P4XS4CZVC
6 - FMNAE6U08
7 - 7XIQW4KQI
8 - WPLAGLJ2G
9 - 4TNT8RJ21
10 - FZ0ZY7ZQA
11 - X9FJZVJZI
12 - 5RNHTXLRY
13 - J7VEWVT09
14 - OLHDAPYHL
15 - 17LE3FDV

COMMAND AND CONQUER: RETALIATION

Misiones hormiga gigante
Completa el juego una vez. Luego ve a Inglaterra para acceder las misiones Hormiga gigante.

Modo Trucos
Pulsa en el botón «Teams» con ◎, o el botón derecho del mouse. Luego, mueve el puntero sobre los siguientes iconos de la barra de herramientas y pulsa ◎ o el botón derecho del mouse en cada uno.

Cortina de hierro instantánea - ⊡, ⊗, ◎, ⊗, △, △
Revelar Mapa - △, △, ⊗, ◎, △, ⊡
Parabomba instantánea - ⊗, ⊗, ⊗, ◎, △, ⊡
Chronoshift instantáneo - ⊡, ◎, △, ⊗, ◎, ◎
Todo Ore se convierte en gente - ⊡, ⊗, ⊡, ⊗, ⊡, ⊗
1.000 dólares instantáneos - ⊗, ⊗, ⊡, ◎, ◎, ◎
Ventana instantánea - ◎, ◎, △, ⊗, ⊗, ⊡
Derrota instantánea - ◎, ⊗, ◎, ⊡, ⊡, ⊗
Bomba A instantánea - ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ⊡
Los civilians tienen nombres - ⊡, ⊡, ◎, ◎, △, △.

COOL BOARDERS 2

Vestuario alternativo
Resalta la opción «Competition» en el menú principal y pulsa ↓, R1, ↑, R1, ↓, R2, ↑, R2, ↑, ↑, R1, ↓, ↓, R2. Cindy tendrá un vestido de piel e Irin un uniforme escolar en cualquier modo excepto Competition.

Menú oculto
Pulsa SELECT + ↑ en la pantalla Boarders Park.

Jugar como Snowman
Primero completa la competición en modo Hard. Alternativamente, completa el modo Freestyle primero para las categorías «Trick», «Time» y «Total» en las diez carreras.

Jugar como Jefe
Completa el modo Competition Mirror en primer lugar.

Jugar como Gray
Consigue 37.5 o más en modo Half Pipe o completa todos los trucos en modo Trick: Master.

Tablas Extra
Entra en modo Freestyle con todas las pistas. Consigue el máximo récord en todas las pistas.

Tabla Freestyle SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Trick» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition.

Tabla All-Around SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Total» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition y Half Pipe.

Tabla Alpine SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Time» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition y Half Pipe.

Modo Hard
Completa las nueve pruebas en «Snowboarding Combined» en modo inverso y consigue cualquier posición. Mantén pulsado R1 y selecciona los modos «Freestyle» o «Snowboarding Combined» para jugar versiones hard de las carreras.

Modo espejo
Completa el modo Snowboarding Competition y entra en la pantalla de opciones. Pulsa SELECT en el mando dos, luego pulsa R1 + ⊡ en la pantalla de selección de modo.

Carreras inversas
Completa las nueve pruebas en modo Snowboarding Competition y consigue cualquier puntuación. Mantén pulsado R1 y selecciona los modos «Freestyle» o «Snowboarding Combined» para jugar versiones inversas de las carreras.

Desactivar música
Rápidamente pulsa START durante el juego hasta que la música quede tocando mientras el juego esté en pausa. Luego pulsa START para volver al juego sin música.

Movimiento MC Twiste
Mantén pulsado ↓/→ y pulsa L1 + L2 + R1 + R2.

COOL BOARDERS 3

Todas las pistas
Selecciona el modo Tournament e introduce WONITALL como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código.

Todos los boarders
Selecciona el modo Tournament e introduce OPEN_EM como nombre. Nota: «_» indica un espacio. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código.

Modo cabezón
Selecciona el modo Tournament y luego escribe BIGHEADS como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código. Pulsa R2 para aumentar o L2 para reducir el tamaño craneal.

Mostrar coordenadas
Selecciona el modo Tournament e introduce SHOWPOS como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código. La posición de tu personaje aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Ver fecha de programación del juego
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el menú con las opciones de partir pantalla. La fecha de finalización del juego aparecerá en la esquina inferior → de la pantalla.

Control de cámara
Pulsa SELECT durante el juego para seleccionar múltiples vistas.

Control de cámara de repetición
Mantén pulsado ← durante una repetición para alternar a cámara lenta o mantén pulsado ↓ para detener.

Eliminar nevada
Empieza una carrera (y acábala si quieres), sal, luego pulsa repetidamente ⊗. Vuelve a la carrera para correr sin nevar y mejor visibilidad.

CONTRA: LEGACY OF WAR

Introduce todos los codigos en la pantalla principal.
R2, R1, →, ←, L1, L2
Juego Bamboo Gryuss
L2, L1, ←, →, R1, R2
Seleccionar armas
L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑. Pulsa ⊡ + △ durante el juego para cambiar las armas.
Vidas Extras
L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓. Pulsa ⊡ + △ durante el juego para conseguir nueve vidas.
Seleccionar nivel
L2, R1, L1, R2, ←, →, ◎, ⊡, R2, L2.
Continuar de manera infinita
L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←

CRASH BANDICOOT PLAT

Súper password
Introduce la siguiente secuencia en la pantalla de password para acceder a los 32 niveles, todas las gemas, y ambas llaves. Tras entrar la primera línea, dos líneas más aparecerán.
△, △, △, △, ⊗, ⊡, △, △,
△, △, ⊡, ⊗, △, ◎, △, △,
△, ◎, ⊡, △, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Menú depuración
Mantén pulsado ↑ + ⊗ en el logo de Naughty Dog hasta que aparezca la pantalla de título. Mantén pulsado ← y pulsa ⊡, ◎, ⊡, START. Durante el juego, para y pulsa ↓, ⊗ 26 veces, ↓. El sonido de un resoplido confirmará la correcta introducción del código. El juego continuará. Pulsa SELECT para mostrar un menú de depuración.

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK PLAT

Volver a las escenas de jefes
Coloca a Crash en la plataforma central. Mantén pulsado L1 + R1 + L2 + R2 + △ y pulsa ↑ cuando Crash apunta arriba o abajo.
Nota: Sólo pueden revisitarse los Jefes previamente hallados.

Máscara voodoo Extra
Mantén pulsado ↑ + ◎ tras perder una vida.

Nivel extra
Espera a que el segundo oso polar caiga del puente en el nivel «Insufrible», luego salta abajo tras él para entrar en un nivel extra.

Vidas extra
Salta sobre la cabeza del oso polar bebé en la segunda habitación combada (nivel 6-10) diez veces para recoger diez vidas extra.

CRASH BANDICOOT: WARPED

Demo de Spyro The Dragon
Pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎ en la pantalla de título.

Nivel 31 - Hot Coco
Ve al Nivel 14 y cabalga la mitad del camino por el nivel para encontrar un indicador cruzado alienígena a mano izquierda. Corre hacia el indicador para ser transportado al nivel 31.

Nivel 32 - Eggipus Rex
Ve al Nivel 14 y toma la gema amarilla. Sigue hasta llegar al área donde el gran dinosaurio persigue a Crash. Deja que el segundo pterodáctilo capture a Crash para llegar al nivel 32.

Completar el 105%
Recoge todas las reliquias y gemas, incluyendo las de los NIVELES EXTRA Hot Coco y Eggipus Rex. Las reliquias recogidas deben ser al menos de oro o platino. Luego, ve a la hermana de Crash, tras el punto de guardado, para encontrar otra gema clara. Toma la gema para ver unos bonitos fuegos artificiales y termina con un estado del 105%.

Uka Uka instantáneo
Pulsa △ + ◎ + ⊗ + ⊡. Nota: Esto sólo puede hacerse una vez por vida.

Consejo: ubicación de Cinco vidas
Empieza el juego en el nivel 14 y toma la gema amarilla. Sigue hasta el final, y haz un salto doble sobre la gema amarilla. Luego, haz un doble salto para cruzar sobre el muro de acero para encontrar cinco vidas.

CROC 2

Para activar el menu de trucos mantén pulsado L1 y luego pulsa △, ←, ←, →, ⊡, ↑, ↑, ← y ◎. Cuando estes jugando pulsa L2 y R2 a la vez para abrir el menú.
Cristales infinitos
En la pantalla principal mantén pulsado L1 y pulsa ⊡⊡◎↓←→ ←→. Luego, después de jugar un poco mantén pulsado el cuadrado para añadir cien cristales a tu inventario.
Vidas infinitas.
En la pantalla principal mantén pulsado L1 y pulsa ◎↓←↑→ △↓

D

DARK FORCES

Menú de Trucos
Pulsa ←, ◎, ⊗, →, ◎, ⊗, ↓, ◎, ⊗ durante el juego.
Aparecerá un menú de trucos con las siguientes opciones:
Invincible: Sin daños.
Coords: Muestra la posición actual.
Supermap: Muestra todo el mapa del nivel actual.
Maxout: Todas las armas y munición.
Pogo: Salto más alto para llegar a lugares antes inaccesibles.
Ponder: Desactivar IA.
Gamewon: Saltar al siguiente nivel.
Para saltar un nivel, activa la opción «Gamewon» en el menú de trucos. Vuelve a jugar y para el juego para acceder a una nueva opción de salto al nivel siguiente.

Seleccionar nivel
Introduce P3NDLDQNY2 como password para acceder a los niveles anteriores.

DEAD OR ALIVE

Luchar como Raidou
Desbloquea todos los vestuarios de todos los personajes. Selecciona el vestuario 14 (para personajes femeninos) o 5 (para personajes masculinos) y completa el juego en el nivel de dificultad normal y configuración predeterminada.

Luchar como Ayane
Completa el juego con Raidou en el nivel de dificultad normal y configuración por defecto.

Repetir final de round
Mantén pulsado ⊡ + ◎ y pulsa △ tras finalizar un round pero antes de empezar la postura de victoria. Sigue mantén pulsadondo ⊡ + ◎ y pulsa △ para repetir el fin del round.

DEATHTRAP DUNGEON

Seleccionar nivel
Nota: Retira las tarjetas de memoria de la PlayStation antes de activar este código. Pulsa L1, R1, △, △, ⊡, ◎, R1, L1 en el menú principal. Ahora puedes seleccionar todos los niveles en la pantalla «Load Game».

Invencibilidad
Pulsa ↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑ en la pantalla de inicio.

DESTRUCTION DERBY PLAT

Pista extra Monastery Ruins
Introduce REFLECT! como nombre en un campeonato Wreckin' Race. Cuando el menú principal acaba cambia la carrera a Wreckin' Race-Practice. Monastery Ruins puede ahora seleccionarse como carrera. Esta

pista normalmente se recompensa si se acaba primero.

Sin daños
Introduce !DAMAGE! como nombre.

Selecciona número de competidores
Introduce NPLAYERS como tu nombre. En el menú principal, ve a la pantalla de selección de pista. Tras seleccionar una pista, podrás seleccionar el número de competidores.

Oponentes humeantes
Introduce DERBYMAN como tu nombre.

Monkey secret
Selecciona Destruction Derby-Campeonato e introduce MONKEY como tu nombre. Empieza el juego y haz cinco 360s. Un mono empezará a correr por la pista. Golpear al mono te da un montón de puntos.

Ver el staff de Reflections
Mantén pulsado L1 + ← + ○ en la pantalla pirata.

Pista Ridge Racer type
SELECT modo dos jugadores. Introduce RIDGE como nombre de jugador uno y RACER como nombre del jugador dos.

Cuatro puntos fáciles
Mantén pulsado Acelerar + → para conseguir unos segundos al principio de cada carrera.

Truco de tiempo
Selecciona Total Destruction en el menú principal. Cuando el juego empieza, para y sal. Si tenías 0 segundos en el reloj, tu nombre aparecerá en la tabla de mejores tiempos con 566.?? segundos.

DESTRUCTION DERBY 2 PLAT

Todas las pistas
Introduce MACSrPOO como tu nombre. Empieza una nueva carrera de práctica para acceder a las nuevas pistas.

Créditos animados
Introduce CREDITZ! como tu nombre. Aparecerán créditos animaods de los programadores, artistas, y otros miembros del equipo.

Secuencia de créditos
Introduce ToNyPaRk como tu nombre. Aparecerá un vídeo de todos los créditos con una secuencia FMV de fondo.

DIABLO

Oro extra
Empieza el juego en modo multijugador y dale todo el oro a un personaje. Guarda la partida para el jugador que tenga todo el oro, no para ningún otro. Vuelve a recuperar la partida y el caracter que no has grabado volvera a tener oro, daselo al personaje que has grabado antes y repite la operación anterior tantas veces como te haga falta.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Seleccionar nivel
Para el juego y pulsa ↓ nueve veces, ↑, luego sal del juego. Selecciona la opción «Time To Kill» en la parte inferior del menú principal, pulsa ← o → para seleccionar un nivel, luego pulsa ✕ para empezar el juego.

Códigos de Trucos
Para todos estos trucos, para el juego y entra el código.

Invencibilidad – L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.

Repetición infinita – ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1.

Invisibilidad – L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Munición ilimitada – ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT.

Todas las armas – L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.

Armas potenciadas – R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, SELECT, SELECT.

Todos los ítems – R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2

Daño extra – L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Big Head Duke – R1 nueve veces, ↑.

Duke cabezón – R1 nueve veces, ↓.

Oponentes cabezones – R1 nueve veces, ←.

Oponentes con cabeza pequeña – R1 nueve veces, →.

Secuencia introductoria – SELECT, ↑ nueve veces, SELECT, L1.

Secuencia de victoria – SELECT, ↑ nueve veces, SELECT, L2.

Secuencia kilt – SELECT, ↑ 9 veces, SELECT, R2

Ver créditos – SELECT, ↑ 9 veces, SELECT, R1.

Juego completado – □, △, ○, ○, START durante el juego.

Secuencia RoUgue Trip
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el logo de GT Interactive durante la secuencia introductoria.

DRIVER

Introduce los siguientes códigos en el menú principal, luego dirigete al menú de trucos y selecciona el que más te guste.

Coche invisible
Pulsa L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

Pasividad policial
Pulsa L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Dirección el ruedas traseras
Pulsa R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, L1, R2, R1.

Suspensión larga
Pulsa R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

Mini coches
Pulsa rápido R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2. La zona de colisión continua siendo la misma que cuando tenemos el coche a tamaño normal

Ver creditos
Pulsa rápido L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

DYNASTY WARRIORS

Luchar como Zhuge Liang
Termina el juego con Guan Yu, Zhang Fei y Zhao Yun. Luego pulsa ← en la pantalla de selección de personaje.

Luchar como Cao Cao
Termina el juego con todos los personajes excepto Guan Yu, Zhang Fei, y Zhao Yun.

Luchar como Lu Bu
Termina el juego con Zhuge Liang y Cao Cao.

Luchar como Toukichi
Activa Zhuge Liang, Cao Cao, y Lu Bu. Rápidamente pulsa ↓, ↓, →, ↑, ○, △, R1, R2 en la pantalla de título.

Luchar como Nobunaga
Activa Lu Bu. Rápidamente pulsa □, ↑, △, ↓, ○ en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nobunaga se encuentra a la → de Shun Shang Xiang. Selecciona este personaje pulsando L1 o R1 en la pantalla de selección de personaje – tiene básicamente los mismos ataques que Lu Bu.

Luchar como Sun Shang Xiang
Rápidamente pulsa ←, ←, ↑, ↓, △, □, L1, R1 en la pantalla de un jugador. El sonido de una espada confirmará la correcta introducción del código. Selecciona este personaje (una chica), pulsando L1 o L2 en la pantalla de selección de personaje.

E

EXCALIBER 2555 A.D. PLAT

Códigos de Trucos
Para el juego e introduce lo siguiente:

Salud total - △, △, △, □, □, □, □, □

Todas las armas - △, △, □, □, ○, ○, □, □

Mostrar cajas de colisión - ○, ○, ○, ○, □, ○, ○, □

Saltar nivel - □, ○, □, △, ○, △, △, △

F

FELONY 11-79

Ver cámara alternativa
Mantén pulsado SELECT y pulsa △ durante el juego.

Todos los vehículos y pistas
Rápidamente pulsa L2 + R1 + R2, R2, L2, R1 + △ en el mando dos del menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código.

Todos los vehículos y pistas (alternativa)
Mantén pulsado △ y rápidamente pulsa R1 + L2 + R2, R2, L2, R1 en el mando dos la pantalla de selección de modo de juego. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Alternativamente, usa el mando dos en la pantalla de selección de modo de juego. Mantén pulsado △, luego mantén pulsado L2 + R1 + R2. Suelta L2 + R1 + R2, luego pulsa R2, L2, R1 mientras mantienes pulsado △.

Vehículos secretos
Para acceder a los vehículos ocultos, haz lo siguiente.

360 - Completa la pista de París con más de 2,5 millones de dólares. Para ello, usa el DRM (Dodge Ram). Entra en el metro y destruye ambos trenes y algunos coches. Luego, usa el último teléfono en el mapa.

BUS - Completa la pista Seaside.

CIV - Completa la pista Downtown.

DAM - Completa la pista Metro City.

DBL - Completa la pista París en menos de cuatro minutos.

DTK - Completa la pista París.

ELS - Completa la pista Seaside con más de 2,5 millones. Para ello, selecciona el vehículo Dump Truck. Al empezar la pista, gira hasta que reciban dos contenedores con 100.000 dólares cada uno, pero ignora el resto para ahorrar tiempo.

FD7 - Completa la pista Downtown en cuatro minutos.

FML - Completa la pista Downtown sin dinero acumulado y sin daños.

GT1 - Completa la pista Seaside en cuatro minutos.

GTK – Sobrepasa el límite de velocidad en la sección freeway de la pista Seaside en al menos 53 mph.

GT5 - Completa la pista Seaside.

GTS - Completa la pista Downtown con más de 1 millón. Alternativamente, completa la pista Seaside.

LIM - Completa la pista París.

NSR - Completa la pista Downtown.

PLC - Completa la pista Seaside sin dinero acumulado y sin daños.

PCS - Completa la pista Downtown en cuatro minutos.

RCC – Destruye las repisas del muro izquierdo en la tienda al final de la pista de París antes de que acabe el tiempo. Para ahorrar tiempo, intenta hacerte con la RCC, luego usa un teléfono.

SIR - Completa la pista Downtown.

SSP – Excede en 144 mph en el control de velocidad de la pista Seaside.

TAC - Completa la pista Metro City en cuatro minutos.

TNK - Completa la pista Paris sin acumular dinero y sin daños.

VPR - Completa la pista Downtown con más de 1 millón. Para conseguirlo, selecciona la 318 como vehículo. Vuelve hacia la joyería al principio de la pista. Destruye el resto de la joyería, lo que te dará 80.000 dólares más.

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP

Atributos de jugador Ilimitados
Resalta uno de los atributos en la pantalla de edición de jugador, luego pulsa L1, L2, ✕, □, ✕. Cualquier atributo puede ahora subir hasta 99.

FIFA '99

Encontrar a Ronaldo
Ronaldo se encuentra en el juego como Calcio en el equipo del Inter de Milán.

FINAL DOOM

Para el juego e introduce lo siguiente.

Armas, munición, y llaves - ✕, △, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←

Ver todas las líneas - △, △, L2, R2, L2, R2, R1, □

Ver todos los objetos - △, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○

Invencibilidad - ↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○

Seleccionar nivel - →, ←, R2, R1, △, L1, ○, ✕

Muros transparentes - L1, R2, L2, R1, →, △, ✕, →

Nivel Master
Misión - Password
2 - 610QNNFT35
3 - F!i51P1FD
4 - RBB4M6HRST
5 - QWC5CS83QS
6 - NJJ64RFRPM
7 - N1J74MYSPR
8 - 811TMQ8W64
9 - 7KKNL7D443
10 - 28RFDDS5YX
11 - C66YZLSGGG
12 - GR85XJVNBD
13 - C33V2DHGHK

Nivel 2
Misión - Password
2 - 7GGLPXL746
3 - YZGLPX2!56
4 - XHHSNYB965
5 - 75NK!VGZZO
6 - C2253RNRML
7 - NT!3JRNDCB
8 - 8LLT8KRV02

Nivel 3
Misión - Password
10 - !6PQGGJVOZ
11 - WHHTNNPS65
12 - O1JQYV3N34
13 - 5MMD72GFZ1
14 - HK25JRDQNL
15 - S772MKWKCF
16 - 78RB35OVX
17 - J226DG5PNL

FINAL FANTASY VII PLAT

Materia Bahamut ZERO
En el cohete con Cid, entra la combinación ○, □, ✕, ✕. Ahora ve a Budenhagen en el Cosmo Canyon, y examina la Materia Azul. Bahamut Zero es tuya.

FIGHTING FORCE

Modo de Trucos
Mantén pulsado ← + □ + L1 + L2 + R1 + R2 en el menú principal. Las palabras «Cheat Mode» aparecerán en la parte inferior de la pantalla para confirmar la corrección del código. Entra en la pantalla de opciones para



acceder a invencibilidad y opciones de selección de nivel.
Vidas Ilimitadas
Para el juego y pulsa →, □, △, □, △, ✕.

FORMULA ONE PLAT
Modo Buggy
Mantén pulsado SELECT y rápidamente pulsa →, ↑, △, ←, ↑, □, △ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Buggy Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Tu coche se convertirá en un pequeño buggy 4x4.
Modo motocicleta
Mantén pulsado SELECT y rápidamente pulsa ↓, ↑, ○, △, →, ↑, □, △ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Bike Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Tu coche se convertirá en una pequeña motocicleta.
Pista de Lava
Mantén pulsado SELECT y rápidamente pulsa □, ○, ↑, →, →, ○, ✕ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Lava Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. La pista se convertirá en lava, con las demás áreas en gris.
Modo galimatías
Mantén pulsado SELECT y rápidamente pulsa ←, ○, ↑, ↓, ↓, →, ○, □, ○ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Gibberish Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Murray hablará en galimatías.
Pista Extra (Frameout City)
Mantén pulsado SELECT y rápidamente pulsa ←, ○, ○, △, △, ○, ↑, → en la pantalla race qualify. La frase «Bonus Track Activated» confirmará la correcta introducción del código. La pista extra será seleccionable la siguiente vez que empieces una nueva carrera. Esta pista está disponible normalmente sólo tras las 17 carreras en modo campeonato, con un final de primero, segundo, o tercero en el campeonato. Guarda el juego en una tarjeta de memoria para conservar la pista extra seleccionable.

Modo español
Mantén pulsado SELECT y rápidamente pulsa △, ○, →, ○, △, ○, →, ○ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Spanish Mode Activated» aparecerá. Los comentarios serán ahora en español durante la carrera al margen del lenguaje seleccionado. Sin embargo, los comentarios tienen que estar activados en el menú de opciones de sonido para ser audibles.

FORMULA UNO '98
Pista oculta
Introduce CHEESY POOFS como nombre de piloto.
Pista coliseo romano
Introduce GO COWS como nombre de piloto.

FORSAKEN
Opciones de trucos
Resalta la selección «Options» y pulsa ←, →, ←, →. Luego, entra en la pantalla de opciones para acceder a un ítem «Cheat Options».

FUTURE COP: L.A.P.D
Para el juego y resalta la selección «Sound FX Volume» en la pantalla de opciones, e introduce los códigos siguientes para el efecto deseado.
Invencibilidad - ○, ○, SELECT, SELECT, ○, SELECT, ✕, □
Saltar nivel - □, ○, □, ○, ✕, SELECT, ✕, SELECT
Armas potenciadas - ○, ✕, SELECT, □, ○, ✕, SELECT, □
Todas las misiones completas y armas extra
Introduce DYPYFASRHR como password.
Todas las misiones completas y bloqueadas, todas las armas extra
Introduce DYSIFASRHY como password.

G

GEX CLAS
Seleccionar nivel
Ve a la bóveda de seleccionar nivel y pulsa R1 + SELECT. Luego pulsa ✕, □, ✕, →, ↑, ←, ○, ○, ↓, ↓.
Acceso a todos los niveles
Ve a una plataforma y pulsa R1 + SELECT. Luego pulsa ○, START, →, ↑, □, ←, ←, ↑, START.
Para los trucos siguientes, para el juego, mantén pulsado R1, e introduce el código deseado.
Potenciador de hielo – ○, ○, ←, ↓, ○, ↑, →
Potenciador de salto – ✕, ○, ↑, ↑, ↓, →, →
Potenciador de velocidad – ↓, START, →, →, ↓, ↑, START
Potenciador bola de fuego - ✕, ↑, →, ↑, →, →
Potenciador de luz - →, ←, →, ○, △, →, ○, ↓, →
Invencibilidad - ✕, □, ↓, ↓, ↑, ↓, →
Final largo
Durante el juego, para, mantén pulsado R1 y pulsa ○, →, →, ↓, △, ↓, ○, →, →, ↓, △, ↓, START. El final extendido del juego aparecerá. La escena incluye sketches y gráficos usados durante el desarrollo del juego. Este es el final visto normalmente sólo tras completar el nivel Planet ✕.

GEX: ENTER THE GECKO
Modo depuración
Pulsa START para detener el juego y resalta la opción «Exit». Mantén pulsado L2 y pulsa ←, ○, ↑, ↓, →, →, ←, △, ↑, ↓. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Pulsa START para volver al juego, luego pulsa SELECT para mostrar el menú debug.
Vidas Ilimitadas
Pulsa START para detener el juego y resalta la opción «Exit». Mantén pulsado L2 y pulsa ↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Invencibilidad
Pulsa START para detener el juego y resalta la opción «Exit». Mantén pulsado L2 y pulsa ←, →, △, ↓, →, ←.
Seleccionar nivel
Pulsa START para detener el juego y resalta la opción «Exit». Mantén pulsado L2 y pulsa →, →, ←, →, △, ↓, →. Vuelve al juego y pulsa SELECT para seleccionar un nuevo nivel.
Comentarios de Gex
Pulsa START para detener el juego y resalta la opción «Exit». Mantén pulsado L2 y pulsa △, ←, ○, ↑, ↓. Vuelve al juego y pulsa SELECT para que Gex haga un comentario.
Gex deambulando
Pulsa START para detener el juego y resalta la opción «Exit». Mantén pulsado L2 y pulsa ↓, →, ↑, □, →, ←, →, ↓, ↓.
Nivel times
Pulsa START para detener el juego y resalta la opción «Exit». Mantén pulsado L2 y pulsa →, △, →, ←, △, ✕. Vuelve al juego y vuelve a la Media Dimension. Pulsa SELECT para ver el nivel estadísticas o □ para las veces más rápidas.
Mejor final
Introduce la siguiente clave para empezar con todos los extras recogidos.
R1, R2, ✕, L2, □, ✕, □, R2, R2, R2, ✕, L2, □, ✕, R2, □, L2, R2, ✕, L2, □, ✕, R2, □, L2, R2, ✕, □

GEX 3 - DEEP COVER GECKO
Invencibilidad
Para el juego, luego mantén pulsado L2 y pulsa ↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Citas de Gex
Para el juego, mantén pulsado L2 y pulsa ↓, →, ←, ○, ↑, →. Vuelve al juego y pulsa SELECT para obligar a Gex a hacer un comentario.
Nota del código de salto
Para entrar los siguientes códigos en la pantalla de salto, juega el nivel secreto y consigue los cuatro saltos recolectables. Las palabras clave se introducen en la pantalla de salto.
Vida extra - △, ○, Estrella, □, □, ✕
Diez vidas - □, ✕, ○, ○, △, □
Invencible - □, Estrella, △, □, △, Diamante
Jugar como Alfred - □, ✕, △, □, Estrella, Estrella
Jugar como Cuz - □, Diamante, □, □, △, Diamante
Jugar como Rex - □, Estrella, Estrella, □, △, △
Ver secuencia - ○, △, □, Estrella, Diamante, Estrella
Ver secuencia 2 - Diamante, Estrella, □, ✕, △, ○

G-POLICE PLAT
Invencibilidad
Mantén pulsado L1 + R2 + □ y pulsa ← durante la exposición de la misión. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nota: El juego no seguirá más allá de la misión actual cuando este código esté habilitado. Sin embargo, puede usarse para intentar varias estrategias y opciones antes de jugar en modo normal.
Todas las armas, munición ilimitada
Mantén pulsado L2 + R1 + ○ y pulsa ← en la pantalla de carga de armas tras la exposición de la misión. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nota: El juego no seguirá más allá de la misión actual con este código activado.
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password.
Misiones secretas - PANTALON
Tráfico civil rápido - BENIHILL
Activar sirenas - WOOWOO
Ángulo de cámara extra - SUPACAM

GRAN TURISMO PLAT
Modo alta resolución
Consigue una licencia Internacional A, luego entra en la liga GT y gana cuatro copas, incluyendo la GT World Cup. Alternativamente, completa con éxito las pistas en modo arcade en el nivel de dificultad duro.
Secuencia Extra
Selecciona el modo arcade, obtén las pistas extra, luego finaliza en primer lugar en todas las pistas con cualquier coche. Tiene que hacerse en el modo clase A, B, y C en dificultad normal o mayor. Una opción «Staff Video» aparecerá ahora bajo «Extra Ítems».

GRAND THEFT AUTO PLAT
Invencibilidad
Pulsa □, △, ○, ✕, ✕, ○, △, □ en el menú principal.
Modos de trucos
Introduce los siguientes nombres de jugador para activar los correspondientes trucos. Nota: Todos los códigos del juego pueden usarse combinados. Entra y acepta un código, luego ve a «Rename» e introduce otro código. Tu personaje puede renombrarse a cualquier otro nombre tras entrar el último código.
Todas las armas, munición ilimitada, seleccionar nivel, 99 vidas, blindaje, salir de la cárcel, ver coordenadas, máximo nivel buscado, 5x extra - BSTARD
Sin policía - CHUFF
Todas las ciudades - TURF
Saltar ciudad - WEYHEY
Seleccionar nivel - SKYBABIES

GRAN THIEF AUTO 2
Cambiar la estación de radio
Cuando te encuentres dentro de un coche pulsa Arriba y Select.

Trucos y códigos
Para activar un truco, introduce el código correspondiente como si fuera el nombre del jugador.

1000.000 de puntos
BIGSCORE
500.000 dolares
MUCHCASH
5x multiplayer
HIGHFIVE
Todas las armas y municiones
NAVARONE
Modo resuelto
NOFRILLS
Desactivar ley
WUGGLES
Seleccionar nivel
ITSALLUP
Energía ilimitada
LIVELONG

H

HEART OF DARKNESS
Modo trucos
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 en el controlador dos y enciende la PlayStation. Mantén los botones pulsados y entra en la pantalla de opciones desde el menú principal con el controlador uno. Luego, selecciona la opción «Load Game» en la pantalla «Treehouse» para seleccionar cualquier nivel o secuencia.

I

ISS PRO '98
Jugadores clásicos de All-Star
Resalta la opción «Exhibition», luego pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ✕. El sonido de aplausos confirmará la correcta introducción de esta parte del código. Mantén pulsado L1 + R1 en la pantalla de selección de país para mostrar el equipo Classic All-Stars. Para un juego de dos jugadores con ambos equipos como Classic All Stars, resalta un país y mantén pulsado L1 + R2 en el mando uno, mientras el mando dos se usa para seleccionar el mismo país mientras los botones están pulsados. Luego, suelta los botones y selecciona el mismo país con el mando uno.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikinis en natación estilo libre
Resalta «100m Free Style» en la pantalla de selección de juego y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ✕. Las nadadoras lleva-

rán bikinis durante el evento.

Marcadores ocultos
Selecciona la opción START desde la pantalla de título. Entra en un evento y para el juego. Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ✕ + △ + ○. Mantén estos botones pulsados y repetidamente pulsa ↑ o ↓ para quitar los marcadores de la pantalla.

Lanzadera espacial
En el lanzamiento de pértiga, salva la altura de 4,5 metros al primer intento. En el segundo intento, fija la marca a 5,0 metros y sáltala. Una lanzadera espacial volará cuando la pértiga se fije de nuevo.

Tiranosaurio Rex
In el Shot Putt, obtén una distancia compuesta por números iguales, como «11.11» o «55.55». Aparecerá un Tiranosaurio Rex tras la multitud del estadio.

OVNI
En Javalina, pulsa el botón □ o ○ una vez y empieza a correr hacia la línea de salida. Cuando aparece el contador del ángulo, pulsa y mantén pulsado ✕ para llevarlo a 60 grados. Cuando llegue el contador, empieza a pulsar □ o ○ rápidamente. Asegúrate de correr a toda velocidad y suelta la javalina antes de la línea de salida. La javalina tiene que arrojarse con la máxima potencia con un ángulo de más de 60 grados. Un OVNI caerá sobre el estadio con la javalina sobresaliendo de él.

Pájaros
En Disco, obtén una distancia que cuadre en metros y centímetros, como «55.55» o «23.23». Una bandada de pájaros aparecerá sobre el estadio.

Topo
En el Triple Salto o Salto de longitud, cuadra los tres últimos números de tu distancia, como «13.33» o «19.99». Un topo aparecerá en la ubicación de tu salto.

Balón
En el lanzamiento de martillo, consigue una distancia que cuadre en metros y centímetros, como «1.01», «21.21», o «35.35». Aparecerá un balón desde la multitud.

Dirigible
En el salto de altura, clasifícate al primer intento. En el segundo intento, ajusta la barra más de 40 cm y sáltala. Durante el tercer salto, aparecerá un dirigible.

J

JONAH LOMU RUGBY

Equipos extra
Gana la Territories Cup durante el juego normal. Usa la opción «Play» para acceder a otra liga con equipos extra como Barbarians, British Lions, y World XV. Usa la opción «Play» de nuevo tras ganar la copa en esa liga para acceder a un nuevo grupo de equipos extra, incluyendo Codemasters, Rage All-Stars, y Team Lomu.

JUMPING FLASH 2 CLAS

Modo súper
Termina el juego y guárdalo en una tarjeta de memoria. Tras cargar la partida guardada en la pantalla de título, resalta «Game START» y pulsa ←. El juego ahora puede cambiarse a modo Super, lo que te permite saltar seis niveles en lugar de tres. Pulsa el botón salto cada vez que alcances la altura máxima.

Modo extra
Tras completar el juego in modo Super, puede repetirse con mayor dificultad en modo Extra.

Tex AI
Pulsa ↑, ↓, L1, R2, R1, L2, ←, →, SELECT en la pantalla de título. Selecciona la opción «Support AI» en options menu para acceder a Tex.

Rachel AI
Pulsa ←, →, R1, L2, L1, R2, ↑, ↓, △, SELECT en la pantalla de título. Selecciona la opción «Support AI» en el menú de opciones para acceder a Rachel.

K

KENSEI: SACRED FIST

Modo batalla extra
Completa el juego con todos los personajes normales, luego de nuevo con todos los personajes ocultos. Estará disponible un modo de batalla extra.

KLONOA: DOOR TO PHANOTMILE

Nivel extra Balue's Tower (Extra Vision)
Salva los 72 Phantomilians.

Probar música
Completa el juego extra Balue's Tower. Aparecerá una opción «music test» en la pantalla de seleccionar nivel.

Pantalla de Control de título
Pulsa L2 y R2 en la pantalla de título para modificar la pantalla.

Seleccionar nivel
Completa el juego, luego vuelve a la pantalla de título. Selección la opción «Continue», luego selecciona «Vision Clear».

L

LIBERO GRANDE

Jugar como Gregorio Zonaras
Completa con éxito el modo arcade con la dificultad normal.

Jugar como Arnold Lang
Consigue más de 8000 puntos en el modo «Challenge 9».

Jugar como Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner, o Gerald Wells
Gana la copa internacional con todos los países con el nivel de dificultad normal.

Jugar como Ruprecht Goes
Desbloquea las tres últimas opciones en modo «Challenge 9».

Jugar como David Magellan
Consigue más de 1150 puntos en modo «Challenge 9» con todas los niveles de dificultad.

Jugar como Maurice Poulenc
Consigue superar un marcador global de 100 con cualquier equipo en modo «vs. CPU».

Modo 1998 World Cup France
Selecciona «International Cup» y resalta la opción «New Game /Continue». Luego mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa ○. Los equipos serán los mismos que en la Final de 1998 World Cup France.

LOST WORLD

Seleccionar nivel, ver seqüencias FMV
Introduce □, ✕, ○, △, △, ✕, □, ○, △, ○, ✕, □ como password tres veces. Nota: Ignora el mensaje de password incorrecto cada vez que te lo diga después de introducir el código.
Seleccionar la posición en blanco en el menú «movies» para ver todas las seqüencias FMV del juego
Movimiento Libre
Empieza el juego en modo «víctima humana» o como «cazador de niveles». Mantén apretado L1 + ↑ luego pulsa ✕ + □ . Tu personaje podrá moverse libremente y podrá disparar rapidamente . Nota: Tu personaje será invencible mientras estés disparando el arma.

M

MADDEN '98

Equipos extra
Introduce uno de los siguientes nombres en el menú «Create Player» para activar el equipo extra correspondiente.

EQUIPO - NOMBRE
EA Sports - ORRS HEROES
Tiberon Team - LOIN CLOTH
All Time All Madden - COACH
All '60s - PAC ATTACK
All '70s - STEELCURTAIN
All '80's - GOLD RUSH
NFC Pro Bowl - ALOHA
AFC Pro Bowl - LUAU

Estadios Extra
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en el menú «Create Player» para activar el correspondiente estadio extra.

ESTADIO NOMBRE
Astrodome ETSONS
Cleveland Browns Stadium DAWGPOUND
Old Miami Dolphins Stadium DANDAMAN
Old Oakland Stadium SNAKE
Old Tampa Bay Stadium BIG SOMBRERO
RFK Stadium OLDDC
Tiburon Sports Complex SHARKSFIN
Wild West GHOST TOWN

Efectos de Jugador
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en el menú «Create Player» para activar la correspondiente función.

EFECTO - NOMBRE
Defensas mejorados - LEECH
Capturas fáciles - GLOVES
Patadas largas - BIGFOOT
Brazo agarrotado - JACKHAMMER

MADDEN '99

Equipos extra
Introduce uno de las siguientes entradas en la pantalla de código.

EQUIPO
CÓDIGO
NFC Pro Bowl BESTNFC
AFC Pro Bowl AFCBEST
All-Madden BOOM
All-Time Stat Leaders IMTHEMAN
60s Greats PEACELOVE
70s Greats BELLBOTTOMS
80s Greats SPRBWLSHUFL
90s Greats HEREANDNOW
All-Time Greats TURKEYLEG
75th Anniversary Team THROWBACK
NFL Equipment Team GEARGUYS
1999 Cleveland Browns WELCOMEBACK
EA Sports NTHEGAME
Tiburon HAMMERHEAD

Estadios extra
Introduce uno de las siguientes entradas en la pantalla de código.

ESTADIO - CÓDIGO
EA Sports - EA_STADIUM
Tiburon - OURHOUSE
Cleveland - DOGPOUND99
RFK - THEHOGS
Original Miami- NOTAFISH
Original Tampa - SOMBRERO
Original Oakland - STICKEM
Astrodome - FOR_RENT

MARVEL SUPER HEROES

Luchar como Dr. Doom
Completa y guarda el juego con la configuración predeterminada. Desactiva la opción «Shortcuts». Entra en la pantalla de selección de personaje. Pulsa ↓, pulsa ↓ de nuevo y mantén pulsado el botón. Rápidamente pulsa ✕, ○, R1 en este orden, mantén pulsadondo cada botón mientras pulsas el siguiente botón. En este punto, ↓ + ✕ + ○ + R1 deberían mantén pulsadorse. Oirás como dice «Captain America», pero aparecerá la cara y el nombre de Dr. Doom.

Luchar como Thanos
Completa y guarda el juego con las opciones predeterminadas. Desactiva la opción «Shortcuts». Entra en la pantalla de selección de personaje. Pulsa ↑, pulsa ↑ de nuevo y mantén pulsado el botón. Rápidamente pulsa L1, △, □ en ese orden, mantén pulsadondo cada botón al pulsar el siguiente botón. En este punto, deberías mantén pulsador ↑ + L1 + △ + □. Oirás como dice «Spider Man», pero aparecerán la cara y el nombre de Thanos.

Desactivar gemas de poder en modo vs.
Pulsa SELECT en los controladores uno y dos antes de que empiece el combate. La frase «No Gems» aparecerá para confirmar el código.

Seguir luchando
Mantén pulsado SELECT tras el último asalto del final del combate para seguir golpeando a tu oponente.

Vestuario alternativo
Desactiva la opción «Shortcuts». Mantén pulsado ↑ (si tu personaje está en la fila superior) o ↓ (si tu personaje está en la fila inferior) durante unos tres segundos y pulsa cualquier botón en la pantalla de selección de personaje.

Arrojar calabazas
Usa una gema Reality, luego pulsa SELECT.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER NUEVO

Para obtener estos personajes ocultos, resalta el segundo personaje mencionado, mantén pulsado SELECT, y pulsa cualquier botón.
Evil Sakura - Hulk
Mech Zangief - Blackheart
Mephisto - Omega Red
Shadow - Dhalsim
US Agent - Bison

MAX POWER RACING

Coches GTI
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Rome y pulsa L1, ○, R1, □, L2, □.

Coches potenciados
Selecciona el modo arcade. Luego, resalta la carrera UK y pulsa R1, □, L1, ○, R2, ○.

Coches R/C
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera USA y pulsa □, L1, R2, L2, ○, R1.

Pista Max Power
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Peru y pulsa ○, □, R2, R2, R1, R1.

Todas las pistas
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Africa y pulsa R1, R2, R1, L1, □, L1.

Pistas inversas
Completa con éxito las treinta pistas para correr cualquier pista en dirección opuesta.

MEDIEVIL

Modo trucos
Para el juego, luego mantén pulsado L2 y pulsa ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.

Modo trucos extendido
Para el juego, luego mantén pulsado L2 y pulsa △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

METAL GEAR SOLID

Equipo de camuflaje

Completa el juego en el menor nivel de dificultad tras someterte a tortura pulsando SELECT. Otacon dará a tu personaje la ropa de camuflaje tras salvarte. Deja que acaben los créditos y luego guarda el juego. Carga el juego para empezar con la ropa de camuflaje.

Bandana

Completa el juego sin someterte a la tortura. Tu personaje salvará a Meryl y recibirá la bandana. Cuando la lleves, la bandana te dará munición ilimitada en todas las armas.

MICRO MACHINES V3 PLAT

Introduce los códigos siguientes como nombre de jugador. Puedes entrar tantos nombres como quieras:

Nueve vidas en modo un jugador - CATLIVES
Tres vidas en modo multi-jugador - 3LIVES
Todas las pistas en modo multi-jugador - GIMMEALL
Tanques en todas las pistas en modo multi-jugador - TANKS4ME
Sin armas de tanque en modo multi-jugador - NOTANKS
Nieve durante la consecución del trofeo - WINTERY

En los siguientes códigos para el juego e introduce el mandato:

Transformar el coche en cualquier objeto - ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←
Objetos flotantes - □, △, □, □, △, □, □, △, ✕
Doble velocidad - ✕, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕

MORTAL KOMBAT 4

Menú trucos

Introduce Kombat Kode 302 213 en la pantalla 2 Jugadores Vs. Abandona el combate y ve al menú de opciones. Resalta «Versus Screen Enabled» y mantén pulsado Block + Run durante diez segundos.

Vestuario alternativo

Pulsa START y cualquier botón para rotar la pantalla select pictures dos veces para activar el segundo vestuario de cada personaje, excepto Sonya y Tanya. Las imágenes de la pantalla deben rotarse tres veces para estos personajes.

Luchar como Meat

Entra en «Group Mode» y completa con éxito el juego con los 16 personajes. Tras conseguir esto, selecciona cualquier personaje y empieza una partida. Tu personaje jugará como Meat con los movimientos del personaje que hayas seleccionado.

Luchar como Goro

Selecciona el icono invisible en la parte inferior de la pantalla de selección de personaje. Pulsa ↑, ↑, ↑, ← para resaltar el icono de Shinnok, luego pulsa Run + Block.

Luchar como Noob Saibot

Introduce el Kombat Kode 012 012 en la pantalla de 2 Jugadores Vs. Abandona el combate y ve a la pantalla de selección de personaje. Selecciona el icono invisible en la parte inferior de la pantalla de selección de personaje. Pulsa ↑, ↑, ← para resaltar el icono de Reiko, luego pulsa Run + Block.

Seleccionar nivel en un solo jugador

Entra en el menú «Practice» y selecciona el nivel que aparece antes del nivel donde quieres empezar. Empieza un combate en modo practice, luego sal inmediatamente. Empieza un juego de un solo jugador para empezar en el nivel deseado.

Ver biografías

Entra en modo «Kombat Theatre», resalta el personaje deseado y pulsa Block.

Kombat Kodes

Introduce uno de los siguientes códigos para activar el correspondiente efecto.

EFECTO - CÓDIGO
One-hit win - 123 123
Noob Saibot mode - 012 012
Red Rain (Rain stage) - 020 020
Explosive Kombat - 050 050
No se pierden las armas - 002 002
Desactivar golpes - 100 100
Desactivar daño máximo - 010 010
Desactivar golpes y máximo daño - 110 110
Arma aleatoria - 111 111
Empezar con arma aleatoria - 222 222
Empezar con armas débiles - 444 444
Muchas armas - 555 555
Combate silencioso - 666 666
Cabezones - 321 321
Luchar en la guarida de Goro (Spike Pit) - 011 011
Luchar en Well (Scorpion's Stage) - 022 022
Luchar en el nivel de Elder God (Blue Face) - 033 033
Luchar en nivel Tomb - 044 044
Luchar en nivel Rain - 055 055
Luchar en nivel Snake - 066 066
Luchar en el templo de Shaolin - 101 101
Luchar en el bosque animado - 202 202
Luchar en Prisión (nivel Fan) - 303 303
Luchar en Ice Pit - 313 313

MORTAL KOMBAT TRILOGY PLAT

Personajes clásicos

Pulsa SELECT para seleccionar Rayden, Jax, Kung Lao, o Kano en versiones originales de estos luchadores.

Seleccionar nivel

Resalta Sonya y pulsa ↑ + START en modo un jugador o Vs. La pantalla temblará y se oirá una explosión para confirmar el código.

Créditos Ilimitados

Pulsa ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ← en la pantalla de la historia. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. La pantalla de créditos cambiará a «Freeplay».

Luchar como Chameleon

Si luchas como jugador uno, selecciona cualquier ninja masculino (Reptile, Classic Sub-Zero, Rain, Human Smoke, Ermac, Noob Saibot, o Scorpion) y mantén pulsado ← + R1 + R2 + □ + △ hasta que empiece la lucha. Si luchas como jugador dos, selecciona cualquier ninja masculino y mantén pulsado → + R1 + R2 + □ + △ hasta que empiece la lucha. Chameleon es un ninja que se transforma en los otros ninjas en el juego. Cuando la lucha empieza, tu ninja explotará y se convertirá en Chameleon.

Selección de personaje aleatoria

Mantén pulsado ↑ + START en la pantalla de selección de personaje.

Cajas Roja y azul «?»

Rápidamente pulsa HK, LK, RUN, LP, HP, HP, HP LP, LP en la pantalla de la historia. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

«?» en Kube

Mantén pulsado ↑ + R1 + R2 + L1 + L2 y pulsa ↑ cuando el □ etiquetado «Konfigure Kombat» aparece en el menú de opciones. La pantalla temblará para confirmar el código. El menú «?» se abrirá, dando acceso a una completa serie de opciones.

MOTORHEAD

Notas sobre Trucos

Las mejores puntuaciones no se guardan si se activan los trucos.

Vista más rápida

Introduce SOFTHEAD como código en el menú opciones. La cadencia de frames se mantendrá a 25 por segundo, pero mejorada.

Vista aérea

Introduce SUPERCAR como código en el menú de opciones.

División en dos coches y pistas

Introduce COWRULES como código en el menú de opciones.

División en un coches y pistas

Introduce FRAGTIME como código en el menú de opciones. Nota: esto también activará la división en 2 coches y pistas.

Pista Nolby Hills

Introduce TURBOMOS como código en el menú de opciones. Esto también activará la división en 1 y 2 coches y pistas.

Todos los coches y pistas

Introduce LASTCODE como código en el menú de opciones.

Demo alternativa

Introduce INSANITY como código en el menú de opciones. El modo demo durará tres minutos e incluye ocho coches con efectos de cámara especiales.

Desactivar todos los trucos

Introduce NOCHEATS como código en el menú de opciones.

Créditos alternativos

Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ en la pantalla de créditos para cambiar los nombres a los de modo demo.

Mensaje de créditos extra

Introduce SH4 como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones. Un mensaje extra correrá con los créditos en pantalla.

Humo coloreado

Localiza la estación de servicio en Gold Bridge. Conduce hacia atrás alrededor de los surtidores tres veces en veinte segundos. Tu velocidad debe superar los 40 km/h al pasar la puerta.

Coche Turbo

Encuentra el callejón sin salida al principio de la larga recta en treinta segundos en Red Rock. Conduce hacia atrás y pasa de 20 km/h.

Ver equipo de desarrollo

Localiza la larga subida antes del cine y la disco en Neocity. Conduce a través del muro de la primera casa a la izquierda.

Coches con rebote

Localiza el callejón a la izquierda de la carretera pasado el edificio Atlantika Central Station. Conduce desde aquí a la esquina izquierda a la → del edificio en menos de veinte segundos.

Coches tipo jeep

Para después de la puerta del Black Lotus Club durante unos quince segundos.

Gravedad Lunar

Conduce a la puerta izquierda del garaje con imágenes de Digital Illusions en Nolby Hills a más de 75 km/h.

MOTO RACER

Introduce estos códigos en la primera pantalla «Pulsa START». El logo debe reaparecer para confirmar el código.

Ver créditos - ○, △, ○, ○, △, ○, ↑,
Ver secuencia de victoria - ○, △, ○, △, ○, △, L1, ↑, R2, ✕
Activar las diez pistas - ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ○, R2, △, ✕
Activar las diez pistas al revés - ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○, L2, △, ✕
Modo inverso - ←, →, ←, →, ○, ○, R1, L1, △, ✕
Modo mini motos- ↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ✕
Motos Turbo potenciadas - ↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, ✕
Pistas de noche - ↑, ○, L1, ↓, △, L2, ○, ←, R1, ✕
Vehículos del futuro - ↑, ↑, ↑, ↓, L1, R2, L2, R1, ○, ✕
Sólo moto, sin piloto - ←, ←, △, →, →, ↑, ↓, L1, R1, ✕
Sólo piloto, sin moto - →, →, ○, ←, ←, ↓, ↑, L2, R2, ✕

MOTO RACER 2

Introduce los códigos siguientes en el menú principal.

Pista extra - R1, R2, ↑, ←, △
Motos más rápidas - ↑, ↑, ↑, →, ←, △, ✕
Saltos mayores - ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ✕
Otros pilotos limitados a 50 km/h - ○, □, →, ←, L1, R1, ✕
Ganar el Campeonato final - R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △ en el menú principal.

N

NASCAR '99

Correr como Bobby Allison

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Charlotte. Resalta la opción «SELECT Car» y pulsa ←, ↑, →, □, ✕, ○, L1, L2, R2, R1 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Davey Allison

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Talladega. Resalta la opción «SELECT Car» y pulsa ↑, ✕, ↓, R1, ←, ○, →, □, L2, R2 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Alan Kulwicki

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Bristol. Resalta la opción «SELECT Car» y pulsa R1, R1, R2, R2, □, □, ○, ○, ✕, ✕ en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Cale Yarborough

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Darlington. Resalta la opción «SELECT Car» y pulsa ↑, ↑, ↑, □, □, □, ←, ○, ○, ← en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Richard Petty

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Martinsville. Resalta la opción «SELECT Car» y pulsa ↑, R1, →, ○, ↓, ✕, ←, □, L1, R1 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Benny Parsons
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Richmond. Resalta la opción «[SELECT] Car» y pulsa [R2], [R2], [L1], [L2], [L2], [L2], [R1], [R2], [R2], [L1] en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Conductor con aspavientos
Selecciona la vista cockpit, luego mantén pulsado [SELECT] hasta que el piloto agite los brazos.

NBA IN THE ZONE 2

Equipo All-Star
Resalta «[START]» en la pantalla de título y mantén pulsado [L1] + [R2] + [SELECT] + [START] hasta que la pantalla se desvanece. el Equipo All Star puede seleccionarse en el modo exhibición.
Jugadores Extra
Magic Johnson
Crear un nuevo jugador y seleccionar modelo número 25.
Larry Bird
Crear un nuevo jugador y seleccionar modelo número 29.
Michael Jordan
«M.GUARD» en los Bulls.
Shaquille O'Neal
«S.CENTER» en los Lakers.
Charles Barkley
«C.FORWARD» en los Rockets.

NBA JAM EXTREME

Códigos de la pantalla de récord
Los siguientes códigos se introducen en la pantalla de récords. Se entran un par de letras cada vez. Entra el primer par, borra atrás dos veces, e introduce el siguiente par, repitiendo hasta completar el código. Un sonido y un flash confirmará la correcta introducción del código. En este punto, puedes entrar un récord normalmente.
Empezar en playoffs - PL, AY, DE, FS.
Empezar en finales - FI, NA, LS.
Empezar playoff con 2-0 - CH, EE, SY.
Empezar finales con 3-0 - NO, VI, CE.
Hacer un calentamiento de 45 segundos antes de jugar - SH, OO, TO, UT.
Modo test de sonido - KA, ZO, O. El test de sonido aparecerá justo antes de la pantalla de selección de equipo permitiendo reproducir la música y los sonidos en el juego.
Códigos antes del juego
Inicia las siguientes acciones con el mando en la pantalla de selección y complétalas en la pantalla Vs. La acción final del código debe completarse en la pantalla Vs. para activar el truco. Un efecto de sonido y la imagen de un jugador en la parte inferior de la pantalla confirmarán el código.
Mostrar porcentaje de tiros - Mantén pulsado Extreme + Shoot.
Turbo permanente - Mantén pulsado Turbo y pulsa ↑, ↓, ↑, ↓.
Sin contadores de turbo - Mantén pulsado Turbo + Extreme y pulsa ↑, ↓, ↑, ↓.
Sin público - Mantén pulsado Extreme + Pass + ↑.

NBA LIVE '99

Equipos Extra
Entra en la pantalla «Rosters» y selecciona la opción «Create Custom Team». Introduce uno de los siguientes lugares y nombres de equipo para activar el correspondiente equipo consistente en miembros del equipo de desarrollo.

Lugar	**Nombre equipo**
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Rebounds
Hitmen	Pixels

NEED FOR SPEED 2 CLAS

Pilotar un Ford Indigo
Introduce LILZIP como password. Este coche está disponible normalmente tras ganar el modo torneo.
Pista Monolithic Studios
Introduce SHOTME como password. Esta pista cruza diversos exteriores de un estudio cinematográfico.
Super motor
Introduce POWRUP como password. Un motor Pioneer con mayor aceleración en modo arcade y mejor aceleración y más velocidad punta en modo simulación estarán disponibles para todos los coches. Nota: Entra POWRUP por segunda vez para aumentar aún más la potencia.
Vistas de cámara adicionales
Mantén pulsado [L1] + [L2] + [R1] + [R2] + ✕ + △ + □ + ○ mientras se carga una pista. Suelta los botones cuando la carrera empieza para seleccionar hasta nueve cámaras en lugar de las cuatro habituales.
Mapa de carrera
Mantén pulsado △ y suéltalo dos veces para mostrar el mapa en pantalla.
Vehículos ocultos
Introduce las siguiente claves para pilotar el correspondiente vehículo u objeto. Para el jugador dos, cambia la ME del final por una U.
VEHÍCULO/OBJETO - PASSWORD
Mercedes Benz - BNZME
Saab - BEETME
BMW - BMRME
Mazda - MAZME
Citroen 2CV - CITME
Volkswagen Beetle - BUGME
Audi Quattro - QUATME
Jeep Wrangler - YJME
Volvo station wagon - VOVME
Limousine - LIMOME
Land cruiser - LCME
Jeep Commanche - JEPME
Van - VANME
Army truck - ARMYME
Snow plow - SNOWME
School bus - BUSME
Tram - TRAMME
Semi tractor - SEMIME
Covered wagon - WAGOME
Tyranosaurus Rex - TREXME
Vendor stand A - STDAME
Vendor stand B - STDBME
Vendor stand C - STDCME
Wooden crate - CRATME
Log - LOGME

NEED FOR SPEED 3 - HOT PURSUIT

Todos los coches, todas las pistas estándar
Introduce SPOILT como nombre en la pantalla de opciones.
Vistas de cámara adicionales
Introduce SEEALL como nombre en la pantalla de opciones. Vistas adicionales normalmente disponibles sólo durante las repeticiones estarán disponibles en la pantalla de opciones. Nota: las vistas extra sólo pueden activarse en modo un jugador.
Accidentar los demás coches
Pulsa [START] para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego, luego inmediatamente mantén pulsado [START] + [SELECT] + [R1] + [L2] antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. Toca el claxon durante el juego para lanzar a los demás coches.
Sin accidentes
Pulsa ↑, ↓, ↑, ←, → en la pantalla de carga.
Motor potenciado
Pulsa [START] para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente mantén pulsado ← + □ + ○ antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. La potencia de tu coche aumentará un 25%.
Coche pesado
Pulsa [START] para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente mantén pulsado [SELECT] + □ + ✕ antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca.
Choca con otros coches durante el juego para echarles de la carretera.
Policía de chicle
Selecciona la pista Redrock Ridge. Pulsa [START] para cargar la carrera, luego inmediatamente mantén pulsado ↓ + [R1] + [L2] antes de aparecer la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Los Land Rovers verdes serán reemplazados por chicles policía durante la carrera.
Sin jeeps policiales
Selecciona la pista Rocky Pass. Pulsa [START] para cargar la carrera, luego inmediatamente mantén pulsado → + [R1] + [L2] antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Los Jeeps en blanco y azul serán reemplazados por Crown Victorias durante la carrera. Para activar este código en la pista Summit, mantén pulsado ↓ + [R1] + [L2] mientras la pista se carga.
Modo cámara lenta
Pulsa [START] para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente mantén pulsado ↑ + ✕ + △ antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta la pantalla de carga desaparezca.
Opciones avanzadas
Gana Knockout y Tournament en modo simulación.
Pistas extra
Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de opciones, luego selecciona la opción single race para correr en la pista correspondiente. Nota: Las pistas extra se desbloquean normalmente ganando todo el torneo en cualquier dificultad excepto en for multijugador. La pista Empire City se obtiene ganando el modo Beginner.
PISTA - DESCRIPCIÓN - NOMBRE
The Room - Pista Toy car - PLAYTM
Caverns - Underground - XCAV8
Auto Cruz - Pista Canyon - XCNTRY
Space Race - Estación espacial - MNBEAM
Scorpio 7 - Pista subacuática - GLDFSH
Empire City - Pista extra - MCITYZ
Coches Extra
Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de opciones, luego selecciona la opción single race para correr con el correspondiente coche. Nota: El CLK GTR normalmente sólo se puede seleccionar tras ganar el torneo en modo Expert. El Niño se consigue tras ganar en modo Knockout con la mayor dificultad.
Nombre de Coche
Jaguar XJ[R1]5
1JAGX
Mercedes Benz C
AMGMRC
El Niño supercar
ROCKET

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Coche Fantasma
Introduce tu nombre como FLASH
Hot Rod
Introduce tu nombre como TITAN
Helicoptero de policía
Introduce tu nombre como WHIRLY

NFL BLITZ

Jugadores ocultos
Selecciona la opción «Enter Name For Record Keeping» e introduce uno de los nombres de jugador y PIN siguientes. la frase «Lights out, baby» se oirá para confirmar el código.

Nombre	**PIN**
ALLEN	7911
AUBREY	6666
AZPOD	4777
BERT	8735
BRIAN	2221
BYRON	1969
DAVID	3456
FRANC	1221
FRANZ	8421
GATSON	1111
JOVE	6644
SHINOK	8337
SKULL	1111
BRAIN	1111
RAIDEN	3691
JENIFR	3333
JUAN	6521

Modo trucos
Pulsa Turbo, Salto y Pasar para cambiar los iconos bajo los cascos en la pantalla versus. Los números de la lista siguiente indican el número de veces que se pulsa cada botón. Tras cambiar los iconos, pulsa el D-pad en la dirección indicada para activar el código. El nombre del código y un sonido confirmarán la introducción del código. Por ejemplo, para entrar 1-2-3 ←, pulsa Turbo, Salto dos veces, Pasar tres veces, ←.
EFECTO - CÓDIGO
Super field goals: 1-2-3 ←
Allow stepping OB: 2-1-1 ←
Power-up blockers: 3-1-2 ←
Pases rápidos: 2-5-0 ←
Super passing1: 4-2-3 →
Desactivar estadio: 5-0-0 ←
Late hits: 0-1-0 ↑
Huge head: 0-4-0 ↑
No first downs: 2-1-0 ↑
No intercepciones: 3-4-4 ↑
No punting: 1-5-1 ↑
Turbo infinito: 5-1-4 ↑
Super blitzing: 0-4-5 ↑
Power-up teammates: 2-3-3 ↑
Power-up defensa: 4-2-1 ↑
Niebla: 0-3-0 ↓
Niebla espesa: 0-4-1 ↓
Show field goal %: 0-0-1 ↓
No random fumbles: 4-2-3 ↓
Oculta nombre receptor: 1-0-2 →
Big football: 0-5-0 →
Equipo jugadores pequeños: 3-1-0 →
Equipo jugadores grandes: 1-4-1 →
Equipo cabezones: 2-0-3 →
Cabezones: 2-0-0 →
No play selection1: 1-1-5 ←
Show more field1: 0-2-1 →
No CPU assistance1: 0-1-2 ↓
Power-up speed1: 4-0-4 ←
Tournament mode2: 1-1-1 ↓

Smart CPU opponent3: 3-1-4 ↓
No head: 3-2-1 ←
Tiempo: despejado: 2-1-2 ←
Tiempo: nieve: 5-2-5 ↓
Tiempo: lluvia: 5-5-5 →
Power-up offence: 3-1-2 ↑
Invisible receiver highlight: 3-3-3 ←
Equipo sin cabeza: 1-2-3 →
Juego nocturno: 2-2-2 →
Fast turbo running: 0-3-2 ←
Invisible: 4-3-3 ↑
Hyper blitz1: 5-5-5 ↑
1 - Dos jugadores aprobación requerida.
2 – Sólo en dos jugadores.
3 – Sólo en un jugador.

NFL GAMEDAY '98

Modo trucos
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el menú principal. Entra la selección «Easter Eggs» en la pantalla de opciones e introduce uno de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente.
Efecto - Password
Jugadores con pierna corta - ahab
Pases más precisos - air_attack
[illegible] + ✕ para super shoulder charge - bettis
Piernas más fuertes - big_foot
Menos penalties - blind_ref
Más penalties - busy_ref
CPU juega sola - cloud_of_dust
Jugadores planos - cookie_cutter
Defensa CPU potenciada - cpu_defence
Delantera CPU potenciada - cpu_offence
Ver créditos - credits
Grandes recepciones - crunch_time
CPU lista - deep_gray
Equipos idénticos - equal_teams
Jugadores más rápidos - fire_drill
Todos los jugadores - flat_land
Jugadores pequeños - flea_circus
Mayor dificultad - gd_challenge
Mejores intercepciones - gloves
Sin cabezas - horsemen
Jugadores grandes - humongous
Jugadores sombra - invisible
Jugadores muy rápidos - juice
Mejor cubierta DB - leech
Sin manos - look_ma
Equipo McMahon - mcmahon
CPU conoce juego seleccionado - psychic
Menos ruido ambiental - quiet_crowd
Defensa salta más - rejection
Patadas altas - thin_air
Jugadores planos - virtual_polygons
CPU estúpida - watery_ai

NFL GAMEDAY '99

Equipos extra
Pulsa ○ en la pantalla de selección de equipo para acceder a varios equipos Superbowl y All-Star.
Modo trucos
Entra en el menú Easter Egg e introduce uno de los siguientes códigos para activar la característica correspondiente:
Efecto - Código
Todos los jugadores iguales - EVEN_TEAMS
Todos los jugadores tienen apellidos europeos- EURO_LEAGUE
Todos los jugadores tienen apellido de los créditos - SPORTS
Todos los apellidos de los jugadores son BOBO - BOBO
Quien lleva la pelota corre más - ROCKET_MAN
Grandes jugadores - BUNYON
Dificultad Extra - GD_CHALLENGE
Área de touchdown, campos de gol invisibles - GRUDGE_MATCH
CPU oculta el pase - CON_MAN
CPU conoce tu juego - MIND_READER
CPU hace grandes jugadas - PRIME_TIME
CPU línea ofensiva con gran fuerza y velocidad - CPU_STUFFS
CPU celebra en la open field - HOT_SHOT
CPU los jugadores son más rápidos - CPU_SCORES
Jugadores planos - PLAYING_CARDS
Grandes manos para receptores - STICKEM
Jugadores invisibles - INVISIBLE
Juiced endurance - STAMINA
Large football - BIG_BALLS
Longer field goals - STEEL_LEG
Louder noises - BIG_HITS
More hamstring injuries - HAMSTRUNG
Sin penalties - BLINDERS
Jugadores tienen una cuerda roja atada a la cabeza - PUPPETS
Jugadores con nombre del básquet - HOOPS
Jugadores con nombres de presidentes - PRESIDENTS
Jugadores con nombres de programadores - RED_ZONE
Las patadas vuelan más rato - HANGTIME
Fatiga rápida - WEAK
Running back is juiced - Ver cheerleaders tras un juego - SLIDESHOW
Pequeños, rápidos jugadores- POP_WARNER
Speed juiced - COFFEE_BREAK
Swim move juiced - SWIMMERS
Televisores en la barriga de los jugadores - TELE_TUMMY
Jugadores pequeños - FLEA_CIRCUS
Ver créditos - CREDITS
Zero stamina and more fatigue injuries - EGG_HEAD

NHL '98

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Ver secuencia Stanley Cup - STANLEY
Pequeños jugadores - NHLKIDS
Grandes jugadores - BIGBIG
Grandes cabezas - PLAYTIME
Powerplay premiado al equipo que obtuvo el último gol - GIPTEA
Grandes cabezas - BRAINY
Equipo extra EA Blades - EAEAO
Super jugadores - JOHN RIXONE

NHL '99

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Usar jerseys alternativos - 3RD
Equipos Free EA y EA Storm - FREEEA
Equipo EA Blades - EAEAO
No goalies - PULLED
Ver secuencia Stanley Cup - VICTORY
Jugadores pequeños - NHLKIDS
Grandes cabezas - BRAINY
Grandes jugadores - BIGBIG
Juego rápido - SPEED
Juego muy rápido - SPEEDY
Gol para equipo visitante - AWAYGOAL
Gol para equipo de casa - HOMEGOAL
Super jugadores - MARK JOHNSTON
Secuencias de aproximación al estadio
Introduce DET como password para Detroit, BOS para Boston y otra combinación de tres letras para una ciudad americana.

NHL FACEOFF '98

Super jugadores
Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de creación de jugador:
RAJA ALTENHOFF
STEVE BRASKI
TOM BRASKI
CRAIG BROADBOOKS
DAVE BRICKHILL
JOSJ HASSIN
TAWN KRAMER
JOHN REHLING
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY
PETER DILLE
CRAIG OSTRANDER
Luego entra «1» cómo número de camiseta, «Forward» como posición, «Right-handed», «150» como peso. No edites otros atributos. Pulsa △ para salir, luego asigna el jugador a un agente libre. El nuevo jugador tendrá nuevos atributos, con una puntuación de 99.

NIGHTMARE CREATURES

Modo de trucos
Introduce ←, ↑, △, ↓, ○, △, □, ↓ como password. Continuaciones ilimitadas, seleccionar nivel, y jugar como monstruo opciones estarán disponibles en el siguiente juego.
Seleccionar nivel
Pulsa L1, L1, L2, R1, R1, R2, SELECT en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Empieza el juego par acceder a una opción que te permite seleccionar cualquier nivel.
Modo confuso
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, SELECT. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
Música alternativa
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, SELECT. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Para el juego, resalta la opción «Current Track», y pulsa ← o → para seleccionar una nueva canción.
Modo depuración
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L1, L1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2, SELECT. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
Tamaño reducido
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L2, L2, R1, R1, L1, R2, SELECT. Un sonido confirmará el código. Empieza el juego y activa la opción «Reduce» para reducir las criaturas del juego.
Muertes fáciles
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, R1, L2, R2, SELECT. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

NUCLEARSTRIKE CLAS

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Modo Recon - EAGLEEYE
Misión fácil 1 - AVENGER
Cinco continuaciones - WARRIOR
Misión anterior - ANDREAS
Vidas ilimitadas - LAZARUS
Armas ilimitadas - GOPOSTAL
Volar más lejos - MPG
Munición, blindaje, combustible ilimitados - PACKISBACK
Movimientos más rápidos - WARPDRIVE
Ver secuencia Future Strike - COMMERCIAL
Nivel - Password
1 - JUNGLEWAR
2 - CUTTHROATS
3 - COUNTDOWN
3B - PLUTONIUM
4 - SABREJET
5 - ARMAGEDDON

O

ODT

Códigos de trucos
Para el juego e introduce los códigos siguientes:
Energía al máximo - ←, →, ←, →, □
Munición al máximo - ←, →, ↑, ↓, ○, □
Maná al máximo - ←, →, ←, →, ○
Aumentar magia - ↓, △, SELECT, L1, R1, SELECT
Aumentar nivel de arma - R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓
Experiencia total - ○, △, L1, L2, R1, SELECT
Jugar como Sophia
Pulsa L1, L2, R2, R1 en el menú principal.
Jugar como Karma
Pulsa R1, R2, L2, L1 en el menú principal.

P

PANDEMONIUM PLAT

Seleccionar nivel
Introduce BORNFREE como password.
Invencibilidad
Introduce HARDBODY como password.
31 vidas
Introduce VITAMINS como password.
Corazones extra de salud
Introduce CORONARY como password.
Enemigos inmortales
Introduce EVILDEAD como password.
Rotar pantalla
Introduce TWISTEYE como password. Mantén pulsado L1 + L2 y pulsa ← o → para rotar la pantalla. Pulsa ↓ para volver a normal.
Reiniciar sin salir
Introduce INANDOUT como password. Esto permite salir a mitad del juego y volver a la pantalla de seleccionar nivel para seguir o reiniciar en otro nivel. Para volver a la pantalla principal, repite el proceso de salir en la pantalla seleccionar nivel.
Cuerpo alabeado
Introduce THETHING como password. Mantén pulsado L2 + ○ para iterar por los diferentes tipos de cuerpo. Pulsa L2 + ✕ para volver a normal.
Cambiar personajes
Introduce BODYSWAP como password. Pulsa △ durante el juego para cambiar personajes.
Armas especiales
Introduce OTTOFIRE como password. Accede a armas especiales que nunca se quedan sin energía.
Pantalla Pinball
Introduce TOMMYBOY como password. Termina un nivel para obtener una pantalla de pinball. Nota: esto no puede combinarse con la pantalla extra.
Pantalla extra
Introduce CASHDASH como password. Termina un nivel para obtener una pantalla extra.

Nota: esto no puede combinarse con la pantalla pinball.

PANDEMONIUM 2

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
31 vidas - IMMORTAL
Invencibilidad - NEVERDIE
Salud total - HORMONES
Seleccionar nivel - GETACCES
Armas - MAKMYDAY
Cámara alrededor - GONAHURL
Modo rápido- SKATBORD
Modo mutante- GENETICS
Texturas psicodélicas - ACIDDUDE
Regenerar monstruos - JUSTKIDN

PEQUEÑOS GUERREROS

Todas las armas
Introduce △, △, ○, ○, ○, ✕, □, ✕ como password.
Munición ilimitada
Introduce △, ○, ○, ○, □, ✕, △, □ como password.
Invencibilidad
Introduce ○, ○, △, △, ○, ✕, □, ✕ como password.

PORSCHE CHALLENGE PLAT

Menú de trucos
Pulsa □, ○, □ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará el código.
Intentos ilimitados
Rápidamente pulsa L1 + L2, R1 + R2 + □ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.
Test driver disponible
Rápidamente pulsa → + □, ← + SELECT + ✕ en el menú principal. De nuevo, el sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.
Test drive black Porsche
Rápidamente pulsa → + □, ← + ○ + SELECT en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.
Vista de ojo de pez
Pulsa △ + □ + ✕, L1, L2, R2, R1 en el menú principal.
Tune test driver
Pulsa ← + ✕, → + SELECT + □ en el menú principal.
Coche de jugador saltarín
Pulsa □, ✕, □ en el menú principal.
Todos los coches saltarines
Pulsa ↑ + □, ↑ + ✕, ↑ + □, ↑ + ✕, ↑ + □, ↑ + ✕ en el menú principal.
Carrera loca
Rápidamente pulsa ↑, ←, → + SELECT en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.
Coche invisible
Pulsa □ + ✕, L2 + R2, □ + ✕, L1 + R1, □ + ✕ en el menú principal.
Súper coche
Pulsa SELECT + □, SELECT + ✕, SELECT + □ + ✕ en el menú principal.
Hiper coche
Rápidamente pulsa SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + □ + ○ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.
Modo espejo
Pulsa ← + ✕, ↓ + △, → + □ en el menú principal.
Pistas interactivas
Rápidamente pulsa ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.
Pistas largas
Rápidamente pulsa ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT en el menú principal.
Voces altas
Rápidamente pulsa ↑, △, ↑, △ en el menú principal.

PSYBADEK

Introduce los códigos siguientes como passwords
Invencibilidad - DONDAHAOS
Seleccionar nivel - GOANYWHERE
Nueve vidas - DONTDIONME
Turbo Dek - DEKPOWERUP
Slow Dek - CLAPPEDOUT
Large Xako - INLILLIPUT
Tiny Xako - SIZOFANANT
Gravedad lunar - WALKONMOON
Modo inverso - TOPSYTURVY
Modo Wobble - JELLYJELLY
Modo Slippery - GREASEDDEK

R

R-TYPE DELTA

Restaurar potencia
Pulsa START para detener el juego. Luego, mantén pulsado L2 y pulsa ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + △.
Power-up rojo
Recoge un Force Pod, luego pulsa START para detener el juego. Luego mantén pulsado L2 y pulsa ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + □.
Power-up azul
Recoge un Force Pod, luego pulsa START para detener el juego. Luego, mantén pulsado L2 y pulsa ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ✕.
Power-up amarillo
Recoge un Force Pod, luego pulsa START para detener el juego. Luego, mantén pulsado L2 y pulsa ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ○.
Seleccionar nivel
Usa las bombas más de 10.000 veces, o completa el juego en la dificultad Normal. Esto puede comprobarse mirando el menú «Notes». Aparecerá una opción «Stage SELECT» cuando hayas completado esto.
Créditos extra
Acumula más de tres horas de juego para aumentar el número de créditos a nueve.
Créditos ilimitados
Acumula más de seis horas de juego para desbloquear un modo «Free Play».
Blindaje especial
La Power Armour es lo mejor del juego. Puede conseguirse completando con éxito el juego en el nivel de dificultad «Normal» o superior, o jugando más de cien veces.

RAGE RACER CLAS

Dinero ilimitado
Completa el modo GP Normal (todas las clases) y dejar terminar los créditos. Guarda el juego en un nuevo slot. Juega en modo GP Extra, clase 1, y selecciona el único coche disponible. Selecciona la opción «Race START» y pulsa START durante la cuenta atrás antes de empezar la carrera. Selecciona la opción «Retire» para salir sin usar un intento. Entra en modo Normal GP de nuevo, y selecciona la clase 1 para dinero ilimitado.
Pistas inversas
Selecciona la opción «Race START» y mantén pulsado L1 + R1 + SELECT + START hasta que empieza la carrera. La pista será una imagen especular de la pista seleccionada.
Vista de retrovisor
Para el juego y pulsa △ + L1 o △ + R1 para quitar el retrovisor. Repite el código para restaurarlo.

RALLY CROSS 2

Introduce los códigos siguientes como tu nombre, pulsa ✕ para aceptar, luego selecciona single race.
Pista Rally Cross Oasis SISAO
Pista Rally Cross Jungle ELGNUJ
Pista Little Woods FOSTER
Pista Frozen Trail NIVEK
Pista Dusty Road MIT
Pista Rock Creek KCIN
Pista Dry Humps CIRE
Pista Hillside BSIRHC
Baja gravedad AIRFILLED
Física del juego original
Rally Cross LEADSHOT
Restaurar física del juego
Rally Cross 2 MOONEY
Desactivar detección de colisiones INCORPOREAL
Pistas y coches nivel
Veteran PREVET
Pistas y coches nivel Pro PREPRO
Todas las pistas y coches PREALL
Más pistas; todas las dificultades y coches MOOBMOOB

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Diferentes personajes
George - SM14N
Lizzie - S4VRS
Myuku - NOT3T
Ralph - LVPVS
Alien - B1G4L

RAPID RACER

Introduce los códigos siguientes como tu nombre. «_» indica un espacio.
Desbloquear todas las naves _boa
Todos los coches son patos _qak
Desbloquear nave Hurricane hurr
Desbloquear el generador de pista fractal Frac
Desbloquear pistas de día _day
Desbloquear pistas de noche _nit
Desbloquear pistas espejo rrim
Ganar todas las carreras winr
bxtr - Porsche.
Carga un juego Rapid Racer guardado, comprobando que tienes un juego guardado de Porsche Challenge en tu tarjeta de memoria. Ahora escribe este nombre para desbloquearlo.

RE-LOADED

Munición extra
Para el juego y mantén pulsado L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el la D-pad. Manténlos mantén pulsadodos, y pulsa △, ←, ←, ←, ○, △, ↓. Aparecerá una opción de recargar tu munición cuando pares el juego.
Restaurar salud
Para el juego y mantén pulsado L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos mantén pulsadodos y pulsa ↓, →, ←, △, →, ↓. Aparecerá una opción de restaurar la salud cuando pares el juego.
Saltar nivel
Para el juego y mantén pulsado L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos mantén pulsadodos y pulsa ←, △, ✕, →, ○, △, ↓.
Potenciar arma
Para el juego y mantén pulsado L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos mantén pulsadodos y pulsa ←, ↑, ✕, ○. Aparecerá una opción de potenciar armas cuando pares el juego.
Jugar como Fwank
Resalta Mamma y pulsa L1, ○, R1, ↓, ↓, R1, ○, L1, L1. Aparecerá un balón rojo sobre Sister Magpie para confirmar el código. Mueve el puntero hasta ella y podrás jugar con Fwank.

RESIDENT EVIL PLAT

Cambiar vestuario
Termina el juego rescatando los otros dos personajes, y obtendrás la llave especial. Ahora ve a la habitación del gran espejo, pasadas las puertas dobles azules en la planta baja de la mansión. Explora ahí, y podrás usar la llave especial en un vestuario, donde podrás cambiarte de ropa.
Reiniciar el juego
Para el juego, pulsa START + SELECT. El juego se reiniciará y volverá al menú principal.
Lanzamisiles ilimitado
Termina el juego en menos de tres horas.

RESIDENT EVIL 2

Uniformes alternativos
Configura la dificultad del juego a normal y ve a la comisaría sin tomar nada. Habrá un nuevo zombie en el paso subterráneo. ¡Es Brad Vickers, el piloto de helicóptero de Resident Evil! Mátale, luego busca en su cuerpo la llave especial. Úsala en la habitación oscura para encontrar vestuario alternativo.
Lanzamisiles infinito
Termina el primer escenario en menos de tres horas con un grado A o B.
Sub Machine gun infinita
Termina el primer escenario en menos de dos horas y media con un grado A o B.
Gatling Gun infinita
Termina el primer escenario en menos de tres horas con un grado A.
Las tres
Termina el segundo escenario en menos de una hora y media con un grado A.
Apuntar automáticamente
Selecciona «Opciones» en el menú principal o pulsa SELECT durante el juego. Luego, ve a la pantalla «Key Config», selecciona «Type C», y luego selecciona «Exit». Debería activarse apuntar automáticamente. Mantén pulsado R1 para que Leon o Claire se giren y apunta a cualquier zombie que vean, y pulsa L1 mientras mantén pulsados R1 para cambiar de objetivo.
Nota: tienes que mantener pulsado ↓ para apuntar a zombies arrastrándose y ↑ para apuntar a objetivos elevados.
Escenario Hunk
Completa el primer y segundo escenarios con un grado A. Podrás jugar el escenario Fourth Survivor.
Escenario Tofu
Termina el primer y segundo escenarios tres veces, siempre con grado A, obteniendo todos los demás secretos. La misión Tofu es igual que la de Hunks.

RIDGE RACER PLAT

Coches extra
Destruye todas las naves durante el juego Galaga que aparece mientras se carga para obtener ocho coches más disponibles. La palabra «Perfect» aparecerá en la pantalla de Galaga para confirmar que todas las naves han sido destruidas.
Pistas extra
Termina las cuatro pistas en primer lugar para acceder a cuatro

pistas adicionales. Las nuevas pistas son versiones inversas de las originales.

Truco de la bandera
Mantén pulsado L1 + R1 o L2 + R2 y usa el D-pad y los botones de otro mando para girar y redimensionar la bandera. Pulsa START para una bandera transparente.

Coches y pistas giratorios
Mantén pulsado L1 o R1 durante las pantallas de selección de coche y niveles para rotarlos.

Correr en imagen especular de la pista
Desde la línea de salida, gira el coche tras llegar a 60 mph. Debes hacerlo antes dela primera curva en una pista extra, o antes de volver a la pista principal en una pista normal. Conduce a través del muro de ladrillos que aparece en la línea de salida, y conduce por la pista en dirección contraria.

Pilotar el coche Galaxian 13 (Lamborghini negro)
Termina primero en las primeras cuatro pistas. Juega la pista Time Trial de nuevo y consigue el Galaxian 13 terminando el primero. Si el Galaxian 13 pasa a tu coche en la primera vuelta, se detendrá a un lado y esperará que pases. Sin embargo, no lo hará en las vueltas siguientes. Debes completar la carrera sin golpear con nada.

RIDGE RACER REVOLUTION PLAT

Puntuación máxima en Galaga '88
Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT + △ + ↓ al arrancar la PlayStation. Si mantienes los botones mantén pulsadodos, obtendrás una puntuación perfecta en Galaga '88.

Coches pequeños
Usa el truco anterior para pasar Galaga '88 con la máxima puntuación. Podrás pilotar miniaturas de los coches, con un niño como comentarista.

Coches extra
Dispara a todas las naves en el juego Galaga '88 (no es preciso un marcador perfecto), para elegir entre ocho coches adicionales.

Coches secretos
Termina primero en cada pista (novice, advanced, y expert), luego vuelve a correr en cada pista en modo Time Trial. Tras pasar cada pista, el coche especial (Devil 13, Kid Car 13 o White Angel 0) de dicha pista estará disponible.

Pistas extra
Termina todas las pistas en primer lugar para pilotar una versión inversa de las pistas. Terminar las pistas invertidas en primer lugar también activa el menú oculto «Scene».

Pistas inversas
Empieza la carrera, luego inmediatamente gira y conduce hacia el muro de la línea de salida a toda velocidad. Aparecerá una pista inversa tras pasar a través del muro.

Conmutar retrovisor
Conduciendo con la vista interior, pulsa START para detener el juego. Mantén pulsado △ + L1 o R1 para que aparezca y desaparezca el retrovisor.

Acercar y alejar
Conduciendo con la vista exterior, pulsa START para detener el juego. Mantén pulsado △ + L1 o R1 para acercar o alejar. Pulsa L1 + R1 para volver a la vista normal.

Zona de giro
Resalta la opción «SELECT» en la pantalla de título. Mantén pulsado ▢ + ⊗ y pulsa START para seleccionar las opciones del juego. Resalta la opción «START» en el menú mientras sigues mantén pulsadondo ▢ + ⊗. Pulsa SELECT, y mantén pulsado los tres botones para empezar la carrera. Mantén los botones pulsados hasta que la carrera esté a punto de empezar. la frase «Spinning-Zone» aparecerá para confirmar el código. Completa giros de 360 grados o más en las curvas más cerradas. Cada giro se puntuará de 0 a 100, y tu puntuación final aparecerá en la repetición.

Finales
El juego tiene doce finales según en qué corras por las pistas. Corriendo en el orden Advanced, Expert, Novice tiene un final distinto que si lo haces al revés.

Controlar el foco
Mantén pulsado R1 + R2 y usa el D-pad para mover el foco en la pantalla de título. Pulsa ⊗ para redimensionar el foco.

Alterar aspecto de pista y coche
Pulsa ↑, ↓, L1 o R1 en el menú de selección de coche y en el de carrerapara alterar el aspecto de coches y pistas. Pulsa L2 o R2 en el menú de selección de coche para cambiar la dirección hacia donde miran los neumáticos.

RIDGE RACER TYPE 4

Activar Pac-coche secreto
Para acceder al coche Pac Man oculto activa los 320 coches. El Pac-coche aparecerá en tu garaje, junto con una melodía extra, llamada ¡Eat 'em up!

ROLLCAGE

Pistas en dificultad fácil
Introduce EEFNIEBA como password, selecciona la dificultad «Easy», y empieza el juego.

Pistas en dificultad hard
Introduce EEFPHMBC como password, selecciona la dificultad «Hard», y empieza el juego.

Todas las pistas en dificultad expert
Introduce HEMPCMDD como password, selecciona la dificultad «Expert», y empieza el juego.

Pistas en dificultad expert, coches extra, mega time trial, modo espejo, todos los modos deathmatch
Introduce HHMPNEED como password.

Claxon
Introduce AIRHORNS como password, luego pulsa SELECT durante el juego.

Puntuaciones máximas del equipo de desarrollo
Introduce BESTLAPS como password para ver los mejores tiempos del equipo de desarrollo.

Modo trucos
Introduce MAXCHEAT como password. Ignora el mensaje de password no válido. Estarán disponibles todos los torneos, el modo espejo, time trials extra, y más opciones.

S

S.C.A.R.S

Introduce los códigos siguientes como passwords
Coche Leopard - RUNNER
Coche Panther - MYSTE
Coche Scorpion - DESERT
Coche Cobra - RATTLE
Todos los coches y copas - ALLVID
Modo Master - XPERTS
Crystal Cup - GLASSX
Diamond Cups - ROCKYY
Zenith Cup - ZDPEAK

SIM CITY 2000

1.000.000 de dólares (en juego 2D)
Selecciona Información de ciudad, Presupuesto en el menú. En la pantalla de Presupuesto, mantén pulsado R1 y pulsa ⊗, ◎, △, ▢. Suelta R1 y mantén pulsado L1. Pulsa ⊗, ◎, △, ▢. Suelta L1 y mantén pulsado R2. Pulsa ⊗, ◎, △, ▢. Suelta R2 y pulsa L2. Pulsa ⊗, ▢, △, ◎. Suelta L2. El sonido de un aplauso confirmará la correcta introducción del código. Nota: Este código sólo puede activarse una vez por juego.

Bonos al 0% de interés (en juego 2D)
Selecciona Información de ciudad, Presupuesto en el menú. En la pantalla de presupuesto, mantén pulsado △ y pulsa L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1.

La mayoría de herramientas disponibles gratis (en juego 2D)
Selecciona y cancela la herramienta árbol con el cursor de flecha normal. Ve a la barra de estado. Pulsa ↑, ↓, →, ←, ↑, ⊗ mientras mantienes el cursor dentro del área de la barra de estado.

Máximo de bomberos, policía y militar (en juego 2D)
Selecciona y cancela la herramienta informe con el cursor normal de flecha. Ve a la barra de estado. Pulsa ←, →, ←, →, ◎, ⊗ mientras mantienes el cursor dentro del área de la barra de estado. Utiliza cualquiera de las herramientas de informe (fuego, policía, militar) para obtener el máximo número disponible, al margen del número de estaciones que tengas.

Cabina de helicóptero (en juego 3D)
Pulsa R2, L2, R2, L2, R2, L2. Desactiva la cabina pulsando R1, L1, R1, L1, R1, L1.

Noche (en juego 3D)
Pulsa ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, L2, R2 para conmutar entre día y noche. Para volver a la vista normal, pulsa ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, L2, R2.

Fundido en negro (en juego 3D)
Pulsa ↓ seis veces, L2, R2. Para detener el fundido, pulsa ← seis veces, L2, R2. Para volver a la vista normal, pulsa → seis veces, L2, R2.

Mapa de ciudad traslúcido (en juego 3D)
Pulsa R1, R2, R1, R2, R1, R2, R1, R2. Aparecerá un mapa de la ciudad traslúcido HUD con un indicador de posición. Para volver a la vista normal, pulsa L1, L2, L1, L2, L1, L2, L1, L2.

Modo vuelo (en juego 3D)
Pulsa →, ←, →, ←, →, L2, R2, START, START. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

SOUL BLADE PLAT

Obtener última arma en modo Edge Master
Derrota a Soul Edge y deja completar la secuencia final. Tras volver a la pantalla del mapa, pulsa Kick y selecciona Move. La CPU seleccionará un destino. Si pierdes el combate, pulsa Kick de nuevo y deja que la CPU seleccione el país. La CPU siempre seleccionará la ubicación de la última arma.

Luchar como Soul Edge
Introduce ALL como nombre. Alternativamente, completa el juego con todos los personajes regulares en cualquier dificultad o juega un total de veinte horas en total.

Luchar como Siegfried!, Sophitia!, y Sophitia!!
Gana las ocho armas de Siegfried y Sophitia para jugar como Siegfried! y Sophitia!. Son personajes alternativos con distinto vestuario. La tercera versión de Sophitia, Sophitia!!, será accesible tras obtener las 70 armas en modo Edge Master.

Pantalla de título alternativa
Completa el juego con los diez personajes. La pantalla de título cambiará a otra que muestra todos los personajes.

Finales alternativos
Introduce las siguientes secuencias durante el final cuando desaparecen las líneas negras en la parte superior e inferior de la pantalla.
Cervantes: Pulsa B.
Hwang: Pulsa A.
Li Long: Pulsa A, B repetidamente para insistir.
Mitsurugi: Vence a Tanegashima pulsando ← o → para evitar el proyectil. Luego corre hacia adelante y ataca con B antes de que recargue.
Rock: Pulsa B.
Seung Mina: Rápidamente pulsa ↓, ↑ para esquivar.
Siegfried: Pulsa B.
Sophitia: Mueve a la →.
Taki: Pulsa G para protegerte del ataque de Soul Edge.
Voldo: Rápidamente pulsa ↑, ↓ repetidamente hasta vencer a Soul Edge.

SOUTH PARK

Introduce ZBOBBYBIRD como password para activar todos los trucos.

Modo multijugador
Entra estos passwords para conseguir los siguientes personajes.
Ylovemachine - CHEF
Bcheckataco - WENDY
Sraft - TERENCE
Pphaert - PHILIP
Jhawking - JED
Acheatingsbad - Mr MAKAY
Delvislives - OFFICER BARBRADY
Goutrange - BIG GAY AL
Mslapupmeal - STARVIN MARVIN
Vdorothysfriend - Mr GARRISON
Efishnchips - PIP
Qstaringfrog - JIMBO
Hkickme - IKE
Kallwoman - Mrs CARTMAN
Ngoodscience - MEPHISTO
Tmajestic - ALIEN VISITOR

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Todos los códigos deben ser activados pausando el juego (pulsando Start), luego mantén pulsado L1 o R1, mientras introduces las combinaciones . Si el código se ha introducido correctamente la nueva habilidad se hará evidente cuando quites la pausa del juego.

Rellenar salud
↓, ◎, ↑, ←, ↑, ←.

Aumentar el anillo de salud al siguiente nivel
→,← △, ↑, ↓

Herir Raziel ←, ◎, ↑, ↑, ↓.

Rellenar glifo/magia
→, →, ←, △, →, ↓.

Rellenar el glifometro al máximo △, →, ↓, →, ↑, △, ←.

Activar habilidad «pasar a traves de barreras»
↓, ◎, ◎, ←, →, △, ↑.

Activar habilidad «Soul reaver»
↓, △, L2/R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.

Activar habilidad «escalar paredes» △, ↓, L2/R2, →, ↑, ↓.

Activar habilidad «Fuerza»
←, →, ◎, ←, →, ←.

Activar habilidad «Nadar»
↑, ◎, ↓, →, ◎, ←, ↑.

Activar habilidad «constricción»
↓, ↑, →, →, ◎, ↑, ↑, ↓.

SPAWN

Saltar nivel

Para el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + L2 + R2 y pulsa △, ⊗, ⊡, ◎, ◎, ◎.

Invencibilidad

Para el juego. Mantén pulsado L1 + R1 y pulsa △, △, ⊗, ⊗, ⊡, ◎.

Todos los potenciadores

Para el juego. Mantén pulsado L2 + R2 y pulsa △, ◎, ⊡, ⊗, △, ⊗.

Todos los ítems

Para el juego. Mantén pulsado L2 + R2 y pulsa ⊗, ⊡, ◎, △, ⊡, ◎.

Invisibilidad

Para el juego. Mantén pulsado L1 + R1 y pulsa ⊡, ⊡, ◎, ◎, △, ⊗.

Reiniciar habilidad física

Para el juego. Mantén pulsado L1 + R1 y pulsa ⊗, ◎, △, ⊡, ⊗, ◎.

Reiniciar habilidad mágica

Para el juego. Mantén pulsado L1 + R1 y pulsa △, ◎, ⊗, ⊡, △, ◎.

Restaurar energía limitada

Pulsa L1 + L2 durante el juego para restaurar la energía un número limitado de veces.

SPYRO THE DRAGON

99 vidas

Durante el juego, entra este código para obtener 99 vidas: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ◎, ↑, ◎, ←, ◎, →, ◎.

Seleccionar nivel

Durante el juego haz pausa y ve a la pantalla de inventorio. Pulsa ⊡, ⊡, ◎, ←, →, ←, →, ◎, ↑, →, ↓. Cuando vayas hacia un aeronauta tendrás acceso a todos los niveles.

Demo de Crash Bandicoot

Para echar un vistazo a Crash Bandicoot, simplemente introduce el disco de Spyro en la PlayStation, arranca, y cuando veas la pantalla que dice «Press START,» pulsa L1 y △ simultáneamente. Voilà!

STAR WARS: MASTERS OF TËRAS KASÏ

Vestuario alternativo

Pulsa L1 en la pantalla de selección de personaje.

Seleccionar nivel

Selecciona Chewbacca como personaje, pon la dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo practice o arcade. Ahora puedes seleccionar nivel en modo versus.

Pantalla completa

Mantén pulsado SELECT + L1+ R2 tras elegir un personaje y mantén los botones pulsados hasta que empiece el combate.

Luchar como Stormtrooper

Selecciona Han Solo como personaje, pon el nivel de dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade.

Luchar como Darth Vader

Selecciona Luke Skywalker como personaje, pon el nivel de dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade. Nota: El personaje oculto Mara Jade aparecerá en lugar de un espejo cuando juegues como Darth Vader.

Luchar como Mara Jade

Pon el nivel de dificultad a «Jedi», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Selecciona modo equipo y mantén pulsado L1 + L2 + R1 antes de empezar el primer combate. Vence la parte designada como Empire para seleccionar Mara Jade como personaje jugable.

Luchar como Jodo Kast

Pon «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Selecciona el modo survival y vences al menos siete personajes.

Luchar como Slave Leia

Selecciona Princess Leia como personaje, pon el nivel de dificultad a «Jedi», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade.

Modo cabezones

Selecciona el modo versus o practice. Mantén pulsado SELECT tras elegir un personaje y mantén el botón pulsado hasta que empiece el combate.

Cabeza, pies, manos y piernas grandes

Selecciona el modo versus o practice. Mantén pulsado ↓ + ⊗ + SELECT tras elegir un personaje y mantén el botón pulsado hasta que empiece el combate.

STREET FIGHTER ALPHA

Luchar como Akuma

Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y mantén pulsado L2. Rápidamente pulsa ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ⊡ + △. Puedes jugar con Akuma con ropa negra. Para jugar con Akuma con vestuario marrón, sustituye el último paso del código con ⊗ + ◎. Para que el jugador dos juegue como Akuma, sustituye → por ← en el código.

Luchar contra Akuma

Selecciona cualquier personaje en la pantalla de selección de personaje e inmediatamente mantén pulsado R1 + R2 + ⊗. Mantén pulsado los botones hasta que Akuma haga su movimiento «Raging Demon» en tu siguiente oponente.

Luchar como Dan

Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y mantén pulsado L2. Rápidamente pulsa ⊡, ⊗, ◎. Puedes jugar con Dan vestido de rosa. Para jugar con Dan vestido de verde, sustituye el último paso del código con ◎, ⊗, ⊡. Dan puede guardarse en la tarjeta de memoria.

Luchar contra Dan

Lucha en modo arcade hasta ganar el quinto combate. Luego, rápidamente mantén pulsado ↑ + L2 + R2 hasta que aparezca la siguiente pantalla «VS». la frase «A new challenger has entered» aparecerá para confirmar el código. Dan será el siguiente oponente.

Luchar como M. Bison

Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y mantén pulsado L2. Rápidamente pulsa ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ⊡ + △. Podrás jugar con M. Bison vestido de rojo. Para jugar con M. Bison vestido de gris, sustituye el último paso del código con ⊗ + ◎. Para que el jugador dos juegue como M. Bison, sustituye → por ← en el código.

Luchar contra M. Bison

Nota: deben entra el código dos jugadores. Rápidamente mantén pulsado START, pulsa ↑, ↑, luego suelta START en ambos mandos. Pulsa ↑, ↑ en ambos mandos. Pulsa Jab en el mando uno y Fierce en el mando dos simultáneamente.

Guardar personajes secretos

Para guardar M. Bison en memoria, gana el juego con una dificultad de ocho estrellas sin cambiar de personaje, con alguno cuyo jefe final sea Bison. Para guardar a Akuma, véncele con diez súper combos con un nivel de dificultad de cinco o más estrellas. Para guardar a Dan, véncele en el juego con una dificultad de seis estrellas o más. Guarda el juego tras conseguir una de estas cosas para colocar al personaje en memoria. Luego, pulsa ↓ en la caja «?» en la pantalla de selección de personaje para ver los personajes secretos.

Batalla dramática

El jugador uno como Ryu y el jugador dos como Ken pueden formar equipo contra M. Bison. Gana el juego en cualquier dificultad con más de cuatro estrellas. Pueden usarse continuaciones, pero los personajes no pueden cambiarse.

Reiniciar Juego

Pulsa ◎ + ⊡ + ⊗ + △ + START + SELECT + L1 + L2 + R1 + R2 en cualquier pantalla tras cargar el juego.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Luchar contra Super Akuma

Empieza el juego en modo arcade, lucha siete veces sin perder ningún round o usando una continuación, y obtén más de tres victorias perfectas. Akuma (Gouki) aparecerá antes del octavo combate como un Jefe.

Luchar como Super Akuma

Entra en la pantalla de selección de personaje. Resalta Akuma. Mantén pulsado SELECT y pulsa ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →. Pulsa un botón para seleccionar, luego suelta SELECT. Cuando la lucha empieza, aparecerá un signo encima de Akuma, y aparecerá en negro por un instante. Para acceder a este personaje más fácilmente en el futuro, gana o pierde todo el juego. Vuelve a la pantalla de selección de personaje. Resalta Akuma (Gouki) y mantén pulsado SELECT durante cinco segundos. Pulsa un botón para seleccionar un color para Super Akuma.

Luchar como Chun Li con su vestuario de Street fighter 2

Entra en la pantalla de selección de personaje y resalta Chun Li. Mantén pulsado SELECT durante cinco segundos. Pulsa un botón para seleccionar, luego suelta SELECT.

Luchar con subjefes

No pierdas ni un round, gana cinco rounds o más con finales Super Combo o Custom Combo. Tras la quinta victoria, aparecerá el subjefe.

Reiniciar el juego

Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT y pulsa START en cualquier momento excepto en la carga del juego.

Introducción Original de Zangief

Mantén pulsado SELECT antes de empezar la lucha en modo versus o training.

Estacia secreta de Sagat o M. Bison

Resalta Sagat o M. Bison (Vega) y mantén pulsado START durante cinco segundos.

Colores alterados en Vega y Dhalsim

Entra en modo training y ejecuta un movimiento de teletransporte. Para el juego entretanto, ve al menú principal y selecciona un juego normal como M. Bison o Dhalsim.

Selección de color del Luchador

Cada luchador tiene al menos cuatro colores. El primer color se selecciona pulsando un puñetazo, el segundo se selecciona pulsando una patada, el tercer color se selecciona pulsando dos puñetazos a la vez, y el cuarto se selecciona pulsando dos patadas a la vez.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Luchar como Evil Ryu y Guile

Normalmente en un World Tour, el último escenario será «Thailand»; con M. Bison como último jefe. Sin embargo, si tu luchador está en el nivel 30 o superior, puedes acceder tres escenarios adicionales. El primer escenario extra tiene a Guile como jefe. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje. El siguiente escenario extra tiene a Evil Ryu como Jefe final. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje.

Luchar contra Super Akuma

Vence a Guile y Evil Ryu en los dos primeros escenarios extra en un World Tour. El tercer y último escenario extra será de nuevo en «Thailand», con Super Akuma como jefe. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje pulsando L2 mientras está resaltado Akuma.

Luchar contra Super Akuma en la batalla Final

Accede a «Final Battle» y selecciona un personaje. Luego, mantén pulsado L1 + L2 antes de aparecer la pantalla versus. La pantalla versus mostrará a tu luchador con Super Akuma para confirmar el código.

Luchar como Super Akuma

Vence a Super Akuma, luego mantén pulsado L2 y selecciona Akuma en la pantalla de selección de personaje.

Activar modos «Equipo Battle» y «Survival»

Completa un World Tour con buenos resultados (nivel 10 más o menos).

Activar «Dramatic battle» y «Final Battle» modos

Completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad 8.

Activar «Dual battle» y «Dramatic battle»

Completa el modo «Dramatic Battle» dos veces, primero usando Ryu y Ken, luego de nuevo usando Juli y Juni. El orden en que se hace no importa. «Dual battle» permite seleccionar dos personajes diferentes en modo dramatic. Esto se limita a una sola batalla, con la CPU como oponente en uno de tus dos personajes.

Modo clásico

Acumula un total de tres horas de juego en opciones. Luego, resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje y pulsa SELECT para luchar como en la versión clásica. Alternativamente, completa el modo arcade con un nivel de dificultad de 6.

Modo Saikyo

Acumula un total de cuatro horas de juego en opciones. Alternativamente, completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad de 7.

Modo Mazi

Acumula un total de cinco horas de juego en opciones. Alternativamente, completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad de 7.

Todos los modos



Acumula un total de noventa y seis horas de juego en opciones.

STREET FIGHTER COLLECTION

Luchar como Cammy (Street fighter Alpha 2 Gold)
Selecciona a M. Bison en modo arcade y completa el juego primero con una puntuación superior a 50.000. Introduce CAM como iniciales en la pantalla de puntuaciones. Selecciona el modo versus, resalta M. Bison, y pulsa START tres veces.

Final especial de Cammy (Street fighter Alpha 2 Gold)
Selecciona el modo versus y acumula un total de más de 99 victorias para ambos jugadores. Luego, completa el modo arcade sin perder ni un round. La imagen de Cammy aparecerá en la última parte de la secuencia final.

Luchar como Evil Ryu (Street fighter Alpha 2 Gold)
Resalta Ryu en la pantalla de selección de personaje en modo arcade y pulsa START tres veces.

Luchar como Special Sakura
Resalta Sakura en la pantalla de selección de personaje y pulsa START cinco veces.

Luchar como Super Akuma
Resalta Akuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa START cinco veces.

Luchar como personajes de la versión clásica (Street fighter Alpha 2 Gold)
Resalta Ryu, Ken, M. Bison, Sagat, Dhalsim, o Zangief y pulsa START. Para Chun Li, resalta su personaje y pulsa START dos veces.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

Modo versus Deluxe
Completa con éxito los tres modos arcade (guardando tras cada vez), para desbloquear un nuevo modo «Deluxe Versus» en el menú principal. Este modo permite un juego versus de dos jugadores con cualquier personaje de cualquier versión del juego contra cualquier otro personaje. Ejemplo: Ryu de World Warrior contra Ken de la Turbo edition

Una CPU más fuerte
Completa con éxito el juego sin usar continuaciones en cualquier nivel de dificultad. aparecerá un nuevo combate CPU, en el que los oponentes son más fuertes que antes.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Luchadores Ocultos
Resalta la opción «Practice Mode» en el menú principal. Pulsa SELECT, ↑, →, ↓, →, SELECT. la frase «Here Comes A New Challenger» aparecerá en la parte inferior de la pantalla para confirmar el código. Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta y Gamma ahora pueden seleccionarse.

Mini-juego de STREET FIGHTER 2
Resalta la opción «practice» en la pantalla de selección de modo y pulsa START. Luego, pulsa ↑, ↑, →, ↑, →, ↑, START. Un mensaje aparecerá para confirmar el código. Selecciona la opción «Extra» en modo practice para jugar el juego extra de STREET FIGHTER 2.

Arma extra Cracker Jack
Selecciona Cracker Jack en la pantalla de selección de personaje, inmediatamente mantén pulsado ↑ + □ + ○ + R1 + R2 hasta que empiece el combate. Cracker Jack tendrá un bate durante la lucha.

STREET RACER

Silver cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra TRAFIK como password para acceder la Silver cup.

Gold cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra NEJATI como password para acceder la Gold cup.

Platinum cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra DOUGAL como password para acceder la Platinum cup.

Piloto secreto, nivel oculto, opciones avanzadas:
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra TURGAY como password. Serán accesibles un piloto secreto (Rabbit), un nivel y opciones avanzadas.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Jugar como Akuma
Para el jugador uno, resalta Morrigan, mantén pulsado SELECT, y pulsa ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ○. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado SELECT e introduce ↓, ↓, ↓, →, →, →, ○. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Anita
Para el jugador uno, resalta Morrigan, mantén pulsado SELECT, mueve el cursor dos □s a la → y pulsa ○. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado SELECT, mueve el cursor un □ a la izquierda, y pulsa ○. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Hsien-Ko's sister
Para el jugador uno, resalta Morrigan, mantén pulsado SELECT, mueve el cursor un □ la → y pulsa ○. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado SELECT, mueve el cursor dos □s a la izquierda, y pulsa ○. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Dan
Para el jugador uno, resalta Morrigan, mantén pulsado SELECT, y pulsa ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ○. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado SELECT, y pulsa →, →, →, ↓, ↓, ↓, ○. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Devilot
Resalta Morrigan, mantén pulsado SELECT, y pulsa ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓. Espera hasta que el timer llegue a diez segundos, luego pulsa ○. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado SELECT, y pulsa →, →, →, ↓, ↓, ↓. Espera hasta que el timer llegue a diez segundos, luego pulsa ○. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Para acceder al talismán de Hsien-Ko
Resalta Morrigan, mantén pulsado START, resalta Hsien-Ko y pulsa ○.

SYPHON FILTER

Todas las armas y munición infinita
Accede al menú de armas y mantén pulsado SELECT L1 L2 R2 ○ ✕.

Seleccionar nivel
Ve al menú de opciones. Selecciona la opción «Select mission» y mantén pulsado L1 L2 R1 R2 □ ○ ✕.

Super munición
Pausa el juego y selecciona «objetivos» . Ahora mantén pulsado → L1 R1 R2 ○✕
Ahora deberias oir «entendido»

Ver todas las películas
Dirigete al cine en el primer nivel. Ahora pausa el juego, dirigete a las opciones de sonido, ahora mantén pulsado □ L2 R2 ✕ Si el truco es aceptado deberias oir «lo tengo».

Modo dificil
En la pantalla inicial, mantén pulsado ○□ L1 L2 R2 ✕.
Deberias oir «maldición». Ahora si te diriges al menú de selección de dificultad habrá aparecido un nuevo nivel.

T

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Modo truco en pantalla de Mapa
Pulsa R2, △, R2, △, ○, ↓, □ en la pantalla de mapa.

Menú seleccionar Nivel/Jefe
Activa el truco anterior. Luego, pulsa R2, △, R2, △, ○, □, ↓, △, ↑, →, ←, ↓, ↑, L1 en la pantalla de mapa.

menú seleccionar historia/estilo
Activa el primer código. Luego, pulsa R2, △, R2, △, □, ○, ↓, △, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2 en la pantalla de mapa.

Secuencia de Créditos
Activa el primer código. Luego, pulsa R2, △, R2, △, ↓, □, ○, △, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1 en la pantalla de mapa.

Modo de trucos
Pulsa R2, △, R2, △, ○, ✕ , □ durante el juego.
Ahora pulsa R2, △, R2, ←, →, luego uno de los siguientes botones durante el juego:
Todos los estilos - △
Chi - □
Salud - ○
Invencibilidad - R1
Sigilo - R2
Enemigos grandes - ↑
Enemigos pequeños - ↓
Los enemigos chorrean sangre - →
Vidas ilimitadas - ✕

Modo depuración
Empieza el juego y completa un nivel. Luego pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT en la pantalla de mapa.

Activar mapa
Pulsa R1 + R2 mientras T'ai Fu anda entre niveles. Ahora puedes explorar cualquier parte del mapa. Pulsa □ para jugar en el área seleccionada.

Batalla final con el jefe
Activa el código anterior. Pulsa □ mientras exploras el mapa para avanzar al Jefe final con todos los estilos.

TARZAN

Para conseguir vidas extras utiliza este truco.
Repite los niveles sencillos una y otra vez hasta que te canses de conseguir vidas. Luego dirigete al nivel en el cual te has quedadp encallado y entrarás con todas las vidas.

TEKKEN PLAT

Galaga con dos naves
Mantén pulsado △ + ✕ + ↑ + L1 en el mando dos para una segunda nave durante la carga del juego. Pulsa SELECT para reiniciar. Si reinicias el último escenario vuelves al escenario uno.

Galaga extendido
Liquida al menos cuarenta naves alienígenas durante la primera oleada de Galaga. Luego, pulsa SELECT cuando aparece la frase «Number Of Hits». Jugarás la siguiente oleada de Galaga en lugar de proseguir hacia Tekken.

Luchar como Devil Kayzua
Pasa los ocho escenarios de Galaga para hacerte con Devil Kazuya en modo un jugador. No se pueden usar trucos. Tras empezar Tekken, resalta Kazuya en modo arcade y selecciónalo con START. No es más que un Kazuya en color púrpura, pero tiene buen aspecto.

TEKKEN 2 PLAT

Luchar como Sub-jefes
Completa el juego con cada personaje.

Luchar como Roger o Alex
Llega hasta el tercer estadio en modo un jugador y vence a tu oponente con poca energía. La voz dirá «Great!». La siguiente fase será en la playa con Roger o Alex. Completa el juego para que sean personajes seleccionables. El modo más fácil de conseguirlo es con dificultad fácil, y el contador de luchas a uno.

Grandes cabezas y manos
Activa todos los personajes, luego mantén pulsado SELECT mientras eliges tu jugador. Mantén pulsado la botón hasta que empiece la lucha. Mantén pulsado SELECT al cambiar de round para aumentar el tamaño de nuevo.

Kazuya vestido de púrpura
Termina completamente el juego capturando todos los personajes, luego selecciona Kazuya con START.

Vista alambre
Una vez hayas activado todos los personajes ocultos, mantén pulsado L1 y L2 en la pantalla de menú principal. Ahora entra en cualquier modo, pulsando aún los botones. Cuando empieces verás el personaje en vista alambre.

Vista alambre II
Mantén pulsado R1 y R2 en el segundo mando en la pantalla de menú, y entra en modo práctica. Manténlos pulsados y cuando empieces verás la versión en alambre de tu oponente.

Modo cielo
Activa todos los personajes ocultos y mantén pulsado SELECT + ↑ cuando elijas tu personaje. Mantén pulsado esos botones hasta empezar el round. El sonido de un puñetazo confirmará la correcta introducción del código. Usa un uppercut o un barrido para enviar a tu opo13 nente hacia el cielo.

TEKKEN 3

Luchar como Panda
Resalta Kuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa ✕ o ○.

Luchar como Tiger
Completa con éxito el juego con dieciocho personajes. Luego, resalta Eddy en la pantalla de selección de personaje y pulsa START.

Luchar como Doctor Boskonovitch
Completa el modo Tekken Force cuatro veces. Vence al Doctor Boskonovitch cuando aparece para tenerlo disponible en la pantalla de selección de personaje en modo arcade.

Luchar como Gon
Completa el modo arcade con Doctor Boskonovitch. Luego selecciona el modo arcade y

pulsa el D-pad fuera de la pantalla de selección de personaje. Alternativamente, vence a Gon en modo «Ball» o juega en modo supervivencia o fuerza hasta que te pida las iniciales, y escribe GON.

Mini-juego pelota de playa
Mira los finales de los diez personajes básicos para activar la opción «Ball Mode».

Modo Theatre
Activa cada personaje, incluyendo a Panda, Tiger, Doctor Boskonovitch, y Gon, y mira sus finales. Las opciones «Disc» y «Sound» en «Theatre Mode» estarán ahora disponibles.

Grabar o repetir combo
Entra en modo practice y selecciona la opción «Freestyle». Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + ○ en la pantalla de opciones freestyle. Luego pulsa ↓ + SELECT para grabar o repetir un combo.

Vestuario alternativo
Juega como el personaje deseado el número indicado de veces. Luego, resalta ese luchador en la pantalla de selección de personaje y pulsa START.
Xiaoyu - 50 veces
Jin - 50 veces
Anna - 25 veces
Gunjack - 10 veces

TEST DRIVE 5

Activar todos los modos de juego
Introduce VRSIX como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones, y guarda la configuración del juego. Ahora serán seleccionables los modos Cop Chase y otros.

Todas las pistas
Introduce NTHREE y MTHREE como nombres en la pantalla de máximas puntuaciones.

Todos los coches
Introduce RONE y NOLIFE como nombres en la pantalla de máximas puntuaciones. Ahora serán seleccionables todos los coches, incluyendo el Pitbull Special, Chris's Beast y el All Mighty Maui.

Modo Super arcade
Introduce SPURT como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones.

Secuencia musical Extra
Introduce AUXYRAY como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones. Luego selecciona la opción «Fear Factory Video» en el menú principal.

Sin coches de CPU durante la copa
Completa la primera carrera de cualquier torneo excepto Ultimate. Guarda el juego y reinicia la PlayStation. Carga el juego anterior, selecciona «Full Race» y «Time Trials». Selecciona un coche y completa la carrera time trial. Sal del modo time trial y selecciona «Continue Race» sin cargar el juego guardado previamente. Selecciona «Next Cup Race» para empezar con el coche usado durante los time trials sin coches de la CPU.

Lluvia de interrogantes
Selecciona Washington D.C. y empieza una carrera. Gira o conduce en sentido inverso más allá de la línea de salida para que empiece una lluvia de signos de interrogación.

TEST DRIVE OFF ROAD 2

Todos los coches y pistas
Mantén pulsado SELECT y pulsa L1, ←, L2, →, L2, ←, L1, L1 en la pantalla principal.

Autobús escolar
Selecciona el modo «Single Race» o «World Tour». Luego, mantén pulsado SELECT y pulsa L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2 en la pantalla de selección de transmisión.

Camión de helados
Selecciona el modo «Single Race» o «World Tour». Mantén pulsado SELECT y pulsa R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1 en la pantalla de selección de transmisión.

Camión viuda negra
Selecciona el modo «Single race» o «World Tour». Luego, mantén pulsado SELECT y pulsa R1, L2, L2, ↓, ↓, ↑, L2, L1 en la pantalla de selección de transmisión.

THEME HOSPITAL

Nivel - Password
1 - □, □, △, ○, □, ×, □, ×
2 - ×, ○, □, △, △, ○, □, ×
3 - ○, ○, △, □, ×, △, ○, △
4 - □, △, ○, □, ×, ×, △, ○
5 - ○, △, □, ○, ×, △, ○, □
6 - □, △, □, ○, ×, □, ×, ○
7 - □, △, △, ○, ×, □, △, ○
8 - ×, △, □, ○, △, ○, □, ×
9 - △, □, ×, △, ○, ×, △, □
10 - ○, □, ×, △, □, ×, ○, □
11 - △, ○, □, ○, △, □, ○, ×
12 - ○, □, ×, ×, □, ○, □, △

THEME PARK

Todas las atracciones
Introduce BOVINE como alias.

Dinero
Introduce BOVINE como alias. Pulsa ○ + □ + × durante el juego. Este código puede repetirse varias veces.

Super parque
Introduce BUD como alias. Luego, pulsa □ en la pantalla de selección de parque. Tras empezar el juego, se pueden cargar las máximas tarifas por las concesiones, juegos y entradas al parque.

TIME CRISIS PLAT

Modo fácil
En la pantalla donde puedes seleccionar el modo Arcade o Time Trial, dispara a la pantalla para acceder al modo fácil. Ahora empezarás con cinco vidas.

TOCA TOURING CARS PLAT

Modo de trucos
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador para activar la correspondiente función. Tiff Needell dirá «Cheat mode enabled» para confirmar el código.
Desactivar detección de colisiones - CMNOHITS
Mejor tracción - FLEX
Colores de fondo Disco - MDISCO
Todas las pistas activas - HAMMO
Vista helicóptero - CMCOPTER
Fondo de cielo estrellado - CMSTARS
Coches extra - CMGARAGE
Todos los coches activados - GONGOGO
Disparar a otros coches - TANK
Modo kart - CMCHUN
Coches agresivos - CMMAYHEM
Grandes manos al volante - CMHANDY
Baja gravedad - CMLOGRAV
Lluvia hacia arriba - CMRAINUP
Lluvia de perros y gatos - CMCATDOG
Modo rápido - XBOOSTME
Vista de cámara - CMFOLLOW
Vista tipo Micro Machines - CMMICRO
Vista boca abajo - CMUPSIDE

TOCA TOURING CARS 2

Introduce estos códigos como nombre de jugador en modo un jugador.
Todos los coches - MECHANIC
Todas las pistas - BIGLEY
Pista extra - TECHLOCK
Modo Micro Machines - MINICAR
Daños rápidos - DUBBED
Barreras acolchadas - ADDED
Colisiones con rebote - BCASTLE
Cuarenta vueltas - LONGLONG
Desactivar descalificación en campeonato - PUNCHY
Modo batalla - BANGBANG
Modo Turbo - FASTBOY
Pistas más elevadas - ELASTIC
Circuito Oulton Park Island - DINKYBIT
Pilotar Ford Mondeo - CMFORD
Baja gravedad - LUNAR
Fondo nublado - TRIPPY
Efectos especiales - CODENAME
Coche invisible excepto ruedas - JUSTFEET

TOMB RAIDER PLAT

Todas las armas y munición
Durante el juego, pulsa SELECT para entrar en la pantalla de inventario. Pulsa L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1.

Saltar nivel
Durante el juego, pulsa SELECT para entrar en la pantalla de inventario. Pulsa L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2. Ahora pulsa select para saltar el nivel donde estás.

TOMB RAIDER II PLAT

Saltar nivel
Durante el juego anda lateralmente izquierda, →, izquierda, adelante, atrás. Suelta R1, gira tres veces, y realiza un salto largo con voltereta en el aire.

Todas las armas
Durante el juego anda lateralmente izquierda, →, izquierda, atrás, adelante. Suelta R1, gira tres veces, y realiza un salto atrás con voltereta.

Explosionar a Lara
Durante el juego anda lateralmente a la izquierda, →, izquierda, adelante, atrás, gira tres veces, y realiza un salto atrás con voltereta.

TOMB RAIDER III

Todos los secretos y llaves
Mientras juegas pulsa L2x5, R2, L2x3, R2, L2, R2, L2x2, R2, L2x2, R2, L2x2.

Todas las armas, botiquines, bengalas y cristales de guardar
Mientras juegas pulsa L2, R2x2, L2x4, R2, L2, R2x2, L2, R2x2, L2x2, R2, L2x2, R2.

Encontrar la llave en la mansión de Lara
Para encontrar la llave de la pista de carreras primero debes encerrar al mayordomo en el congelador. Luego ve a la habitación de Lara y recoge las bengalas en la sala adyacente a la cama.
Luego baja al vestíbulo, ve al ático y enciende una bengala. Busca la caja verde o azul y empújala dos veces. Sal del ático y ve a la biblioteca sobre las escaleras. En la estantería del muro de la → hay un libro que debes empujar.
Una vez hecho esto el fuego del hogar se apagará. Ve a la chimenea y gira a la izquierda para escalar el muro hasta un paso secreto y síguelo hasta una habitación.
En la habitación, sube a la repisa y empuja la caja del ático hacia la izquierda. Luego ve al otro extremo de la repisa, enciende una bengala y activa el interruptor del muro. Mientras se ve la escena de la puerta que se abre pulsa ○ para girar y corre hacia la puerta bajo las escaleras.
Una vez abajo busca otra caja verde y tira de ella una vez y hacia la → otra vez. Sube encima para alcanzar el paso secreto e ir al agua. Bucea alrededor del tanque hasta el otro lado pero manténte cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua.

Saltar nivel
Mientras juegas pulsa L2, R2, L2x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2.

Llave de la pista de carreras
Para obtener la llave de la pista pulsa R2, L2x3, R2, L2x6, R2, L2x5, R2, L2x2 mientras juegas en la mansión de Lara.

Habitación secreta en la mansión de Lara
Cuando entras en la mansión ve a la piscina. tras el trampolín hay un interruptor. Púlsalo para abrir una puerta en el vestíbulo con un interruptor detrás.
Activa el interruptor y rápidamente gira y esprinta hacia la habitación al otro lado del vestíbulo. Dentro encontrarás algunos de los artefactos que Lara ha recogido en sus aventuras.

TOMMI MAKKINEN RALLY

Introduce los códigos siguientes como tu nombre, luego selecciona la opción Trucos desde el menú principal.
Pilotar un autobús - STRANGE
Pilotar un Peugeot - PEUGEOT
Carreras espejo - MIRROR
Más dinero (_ indica un espacio) - _MONEY_
El mando Dual Shock siempre vibra - THRILLS
Modo Rally Jeunes - FFSA

TWISTED METAL 2 PLAT

Jugar como Sweet Tooth
Pulsa ↑, L1, △, → en la pantalla de selección de vehículo. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. El nivel password no será accesible con este código.

Jugar como Minion
Pulsa L1, ↑, ↓, ← en la pantalla de selección de vehículo. El nivel password no será accesible con este código.

Homing napalm
Acumula al menos dos napalms. Dispara un napalm, mantén el botón mantén pulsadodo, y pulsa ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →. Aparecerá Extra napalms en tu inventorio para confirmar el código. Todos los napalms recogidos actuarán como napalms guiados al dispararlos.

Vida eterna
Mantén pulsado L1 + R1 y rápidamente pulsa ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑ durante el juego. Un sonido y un mensaje confirmarán la correcta introducción del código.

Armas Ilimitadas
Mantén pulsado R2 + L2 y rápidamente pulsa ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑ durante el juego. Un sonido y un mensaje confirmarán la correcta introducción del código.

Armas potenciadas
Mantén pulsado R2 y rápidamente pulsa ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑ durante el juego en

modo cooperativo dos jugadores. Un sonido y un mensaje de texto confirmarán el código.

Daños extra:
Selecciona Axel como personaje. Mantén pulsado R1 y rápidamente pulsa ↑, ↓, ←, →(2), ←, ↓, ↑ durante el juego. Corre hacia uno de los demás vehículos para provocar daños intensos.

Onda de choque más fuerte
Selecciona Axel como personaje. Mantén pulsado R2 y rápidamente pulsa ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑ durante el juego. Ve hacia uno de los demás vehículos para provocar daños intensos.

Vehículo al azar
Pulsa R1 en la pantalla de selección de vehículo.

Pista extra Rooftop
Pulsa ↓, ←, R1, ↓ en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un ruido confirmará la correcta introducción del código.

Pista extra Jet Moto Suicide Swamp
Pulsa ↑, ↓, →, R1 en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Pista Cyburbia
Pulsa ↓, ↑, L1, R1 en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Cambiar armas por salud
Pulsa ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓ durante el juego. Todas las armas se convertirán en salud.

Secuencia oculta
Pulsa ↑, ↓, L1, R1 en la pantalla del logo SingleTrac. El código debe introducirse cuando el logo cambia a su segunda forma.

Listar armas
Pulsa SELECT + ↓ para seleccionar armas desde una lista en lugar de un grupo de icons. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Retrovisor
Pulsa SELECT + → durante el juego.

Desactivar radar
Pulsa SELECT + ← durante el juego.

Seleccionar vista
Mantén pulsado ↑ y pulsa SELECT durante el juego en modo un jugador para cambiar a vista de helicóptero y vista aérea. En modo dos jugadores, esto selecciona cómo se divide la pantalla.

V

V-RALLY

Modo de trucos
Cuando aparece el logo de Infogrames en la pantalla blanca de introducción, rápidamente pulsa ↑, ↓, △ + ○. Aparecerá el mensaje «Lock Off». Tras esto, entra uno de los siguientes códigos para modificar el juego. Mantén pulsado el botón final (L1, R2, etc.) hasta seleccionar tu idioma, luego suelta todos los botones.

Efecto Código
Sin límite de tiempo - ←+L1
18 pistas extra estrechas - ←+L2
Reiniciar en modo Arcade - ←+R2
Todos los trucos - ←+L2+L2+R1+R2

V-RALLY 2 NUEVO

Desbloquear todo
Ve a la pantalla de opciones y pulsa ✕ cuando se resalte el progreso en el juego. Pulsa lo siguiente en la pantalla de menú: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✕, ✕+SELECT (a la vez). Luego pulsa ✕ sobre cada cuadro en la p;agina de progreso en el juego. Un sonido confirmará la entrada.

VIGILANTE 8

Introduce los códigos siguientes como passwords.

Todos los personajes estándar - GANGS_ALL_HERE
Personaje Alien - INVITE_VISITOR
Niveles Factory y Secret Base - SECRET_LOCALESS
Todos los personajes estándar, alien, ambos niveles extra - GIMME DA WORKS
Personajes y niveles extra - WMNNWLHTSCUCLH
Grandes ruedas - MONSTER_WHEELS
Potenciador misil dirigido - DEADLY_MISSILE
Baja gravedad - REDUCE_GRAVITY
Sin enemigos - GO_SIGHTSEEING
Invencibilidad - I_WILL_NOT_DIE
Ver secuencias - SEE_ALL_MOVIES
Dos vehículos iguales en modo dos jugadores - SAME_PERSONAJE
Modo experto - HARDEST_OF_ALL
Modo lento - SLOW_MOTION_ON

VR POWERBOAT RACING

Introduce lo siguiente como passwords

Modo campeón - CUP
Barcas Monohull extra - PLA
Barcas Minnow-class catamaran - MIN
Barcas Pike-class catamaran - IKE
Barcas Barracuda-class catamaran - CUD
Nivel slalom - L.R
Nivel mine - U.G
Introduce los códigos siguientes como tu nombre:
Barcas rápidas - ZOOOOOM
Mini barcas - COMPACT
Barca alargada - LONGONE
Grandes motores - LARGE
Turbo automático - HELP.ME
Modo cabezón - DEFORM

W

WARCRAFT II

Pulsa START durante el juego y selecciona la opción password. Introduce uno de los siguientes passwords para activar la correspondiente función.

Ganar todo el juego - GLTTRNG
5000 petróleo - VLDZ
Todos los hechizos, todo el mana - VRYLTTL
Desactivar victoria completa - NVRWNNR
Desactivar trampas mágicas - NGLS
Mostrar todo el mapa - NSCRN
Todas las actualizaciones - CKMT
Invencibilidad, aumentar fuerza de unidad - TSGDDYTD
Saltar nivel - NTTHCLNS
Perder juego - PTFLWRM
Construir y actualizar rápido - MKTS
Ganar todo el juego - THRCNBNLYN

WARHAMMER II: DARK OMEN

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de destacamento, luego selecciona la opción Resume.

Saltar batalla - SELECT, R1, R1, L2, L2, R1, R2
Dinero - SELECT, R1, L1, R1, L2, R1, R2
Muerte instantánea - SELECT, R1, L1, R2, R2, R1, R1
Recarga rápida - SELECT, R2, R1, R2, R1, L2, R1
Seleccionar oponente - SELECT, L2, L2, R2, L2, R1, R1
Cabezas pequeñas - SELECT, L2, L2, L2, L2, R1, R2

Todos los trucos
Resalta el libro de repuestos en la caravana. Luego mantén pulsado SELECT y pulsa R1, L1, L2, R2.

Ver secuencias
Introduce estos códigos en el menú principal.

Black Grail - ←, L1, ○, L2, △, R2
Carnstein and Jewel - R1, △, R2, R2, □, R1
Hand of Nagash - R2, ←, R2, ↑, ↓, ←
Liber Mortis - ○, △, □, →, R1, R2
Victory - L2, →, □, →, R1, R2
Long March - R1, L2, △, □, ←, R2

WING COMMANDER IV

Modo de trucos
Pulsa ↑, ↓, ↓, ↑, R2 cuando aparece el copyright en la pantalla de título. Aparecerá una pantalla de seleccionar nivel. Pulsa R1 o R2 para seleccionar un nivel y ver las correspondientes secuencias. Pulsa L1 + L2 + □ durante el juego para destruir todas las naves (amigas y enemigas) en la pantalla .

WIPEOUT

Pista secreta
Resalta la opción un jugador en la pantalla de menú. Mantén pulsado R1 + L1 + → + START + ○ + □, luego pulsa ✕. Aparecerá una pista secreta llamada Firestar en la parte inferior de la lista de pistas.

Rapier class
Resalta la opción un jugador en la pantalla de menú. Mantén pulsado R2 + L2 + ← + START + SELECT, luego pulsa ✕ para seleccionar la nueva opción. La Rapier class está ahora disponible.

WIPEOUT 2097

Vehículos animales
Mantén pulsado L1 + R2 + START + SELECT mientras el juego se carga. Mantén los botones pulsados hasta que aparezca el menú. Los vehículos mutarán en diversos animales.

Modo Challenge I
Introduce lo siguiente como password: □, ○, □, △, ○, △, △, ○, □, □, □, △, ✕, □.

Modo Challenge II
Introduce □, ○, □, △, ○, △, ✕, □, ✕, △, △, ✕, ○, ○ como password.

Todas las pistas
Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa □, ○, △, ○, □ en el menú principal. Todas las pistas, incluyendo secret Phantom class vehicle serán accesibles.

Energía Ilimitada
Pulsa START para detener el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa △, ✕, □, ○, △, ✕, □, ○.

Tiempo Ilimitado
Pulsa START para detener el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa △, □, ○, ✕, △, □, ○, ✕.

Armas ilimitadas
Pulsa START para detener el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa ✕, ✕, □, □, ○, ○, △.

Metralleta
Pulsa START para detener el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa □, ○, ✕, □, ○, ✕, △.

Phantom class
Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa ✕, ✕, ✕, ○, ○, ○ en el menú principal. El vehículo Phantom class será accesible.

Equipo Piranha
Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa ✕, ✕, ✕, ✕, ○, △, □ en el menú principal.

Habilidad Piranha y otros
Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa □, ○, □, △, ○, ✕, □, ✕, ○, □, △, ✕, □ en la pantalla de setup. Estarán disponibles Piranha craft y un premio de oro en todas las pistas.

Pistas ocultas Vostok Island y Spilskinanke
Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, luego pulsa □, ○, □, △, ○, △, ✕, △, ○, ○, △, ✕, ✕, □ en el menú principal. Serán accesibles las pistas ocultas Phantom class, extra Piranha Craft, Vostok Island y Spilskinanke.

Z

ZERO DIVIDE

Cómics ocultos
Vence en el juego en modo fácil sin proseguir ni perder un asalto. Ve a la pantalla de título y resalta el icono de opción. Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 + START + SELECT en el controlador 2. Aparecerá una secuencia cómica con Neco.

Mini juego Phalanx
Mantén pulsado SELECT + START en el controlador dos y enciende la PlayStation. Mantén pulsados los dos botones hasta que aparezca el logo de Zoom. Aparecerá la frase «Bonus Game» para confirmar que el mini juego, Tiny Phalanx, se está cargando. Obtén la puntuación más elevada para ser candidato a luchar con Neco.

Invencibilidad en el mini juego Phalanx
Entra en la pantalla de opción de Phalanx y resalta «Speed». Pulsa ↑ + ← + R2 + L2 + △. El fondo aparecerá en rojo para confirmar la correcta introducción del código.

ZERO DIVIDE 2

Luchar como Nox y Eve
Completa el juego con cualquier personaje.

Luchar como Neco y Modoki1
Completa el juego con Nox y Eve.

Ver demo de Neco
Completa el juego con cualquier personaje, luego mantén pulsado SELECT + START para reiniciar.

Color de personaje alternativo
Mantén pulsado SELECT en el mando dos y pulsa ✕, ○, □, △, L1, L2, R1, o R2 en la pantalla de selección de personaje.

Niveles adicionales
Dos niveles adicionales estarán disponibles tras completar el juego en cada uno de los tres niveles de dificultad hasta un total de seis nuevos niveles.

Metal Gear Solid

ES LA HORA DE QUE TE AYUDEMOS CON OTRO DE LOS MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION, Y ES QUE ESTA CONSOLA TIENE MUCHAS, MUCHAS OBRAS MAESTRAS, TANTO EN LOS DEPORTES COMO EN LA ACCIÓN

Un juego al que le han puesto un diez es siempre uno de esos juegos que merecen la atención de todos. Aunque lo tuyo sean las carreras de coches, los deportes de contacto o el macramé, si juegas a Metal Gear Solid te acabará gustando.

En esta guía hemos incluido aquellos puntos más conflictivos, en los que la gente siempre se queda más encallada, pero esta vez por partida doble porque hemos incluido también los momentos más complicados de resolver en la expansión de METAL GEAR SOLID, las MISIONES ESPECIALES.

LOS BUENOS

A medida que avances en el juego, observarás que debes contactar con distintas personas en diferentes frecuencias. A fin de acelerar un poco el juego, te presentamos una lista de todos los códigos de contacto de los personajes.

Deep Throat	140.48
Master Miller	141.80
Mei Ling (Guardar juego)	140.96
Meryl Silverburgh	???.??
Naomi Hunter	140.85
Nastasha Romanenko	141.52
Roy Campbell	140.85

Observa que aquí no aparece la frecuencia de Meryl. Para averiguarla, fíjate en la pantalla que hay en la parte inferior derecha de la carátula posterior de la caja de tu *Metal Gear Solid*.

¡HAY TANTO QUE ELEGIR!

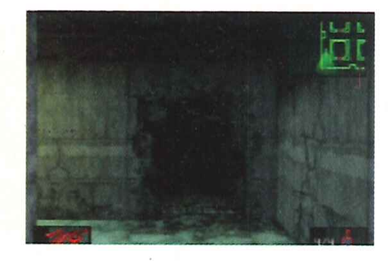
En *Metal Gear Solid* hay tantas cosas que puedes recoger y utilizar, que resulta difícil no rezagarse. Así pues, para que tengas una referencia rápida, te presentamos una lista completa:

Pañuelo para la cabeza
Si terminas el juego y rescatas a Meryl, lo recibirás. En él va cosida la palabra «Limitless». Cuando te lo pongas, tendrás munición infinita para tus armas.

Armadura corporal
Se encuentra en la sala de vapor de los Altos Hornos; la Armadura corporal resulta útil puesto que reduce los daños que te inflijan mientras la llevas.

Cámara
Te permite tomar fotografías que pueden almacenarse en tu tarjeta de memoria. Puede encontrarse en la habitación contigua a Revolver Ocelot, pero ten en cuenta que no sirve para nada.



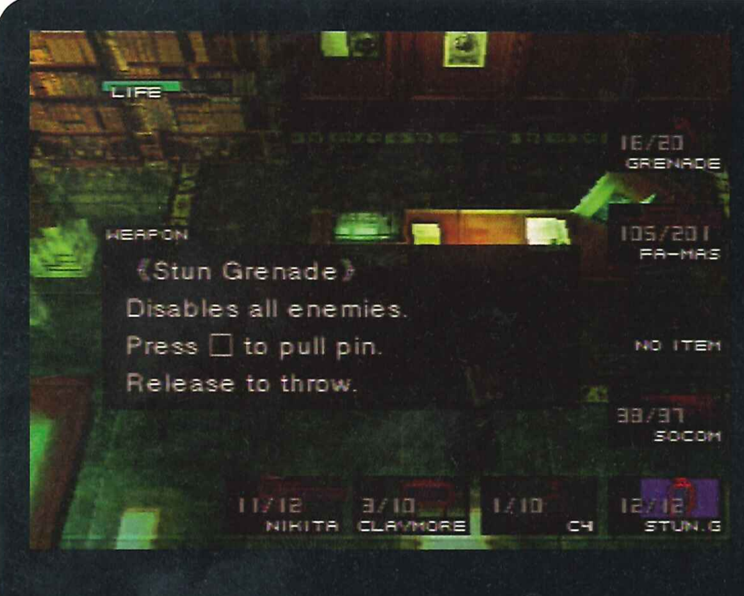


Caja de cartón A <Al Helipuerto>
Es sorprendente lo prácticas que resultan estas cajas. Su utilidad consiste en que te permiten usar los tres camiones de reparto del juego como atajos. Entra en la parte posterior del camión, usa la caja y sólo debes esperar. La primera caja se halla en la habitación de arriba a la izquierda, en el Hangar de tanques.

Caja de cartón B <Al Edificio de Almacenamiento de Armas Nucleares>
Sirve para lo mismo que la Caja A. Se encuentra en la Planta B1, en la casa dos, la gran sala de oficinas, en la oficina de arriba a la izquierda.

Caja de cartón C <Al Campo de nieve>
Sirve para lo mismo que la Caja A. Recógela en la sala de abajo a la izquierda, en el Campo de

LEALES COMPAÑEROS





Aunque el juego consiste en camuflaje, hay unas cuantas armas en *Metal Gear Solid* que puedes utilizar.

C4
Pequeños explosivos, útiles para el derribo de paredes. Están en distintos lugares a lo largo de todo el juego.

Granadas de interferencia
Provocan un campo electromagnético que desactiva los componentes electrónicos que se encuentran en la zona. Suele utilizarse contra cámaras.

Claymore
Minas de proximidad que recoges avanzando a rastras sobre ellas. Explotarán cuando cualquier cosa, incluso tú mismo, entra dentro de su campo.

Fa-Mas
Lo más parecido a una metralleta del juego. Se trata de un rifle de asalto de fuego rápido y resulta muy eficaz cuando estás rodeado de enemigos. Lo encontrarás en la sala del Nivel Dos, en la planta B2 de la Casa Uno.

Granada
Muy potente, pero ruidosa. No es muy útil en un juego de espionaje. Pueden encontrarse en muchos sitios del juego.

Nikita
Lanzador de misiles dirigidos.Después de disparar, puedes dirigir el misil con una perspectiva estándar de arriba abajo o, con Triángulo, desde una perspectiva de primera personal. Resulta casi imprescindible, y te recomendamos que vayas a la gran sala de oficinas de B2, en la Casa Dos, y te hagas con él.

PSG1
El Rifle clásico del francotirador. Tiene un zoom increíble y es el único medio de derrotar a Sniper Wolf en la primera batalla. Para recogerlo tendrás que volver corriendo a la habitación cinco de B2, en la Casa Uno.

Socom
Tu primera pistola. Esta arma semiautomática es bastante primitiva pero servirá hasta que encuentres el Fa-Mas. También puede conectársele un silenciador, y es recomendable que lo hagas, puesto que no quieres atraer la atención sobre tus actividades. Recógela en la parte posterior del camión uno, en el Helipuerto.

Stinger
Si has de derribar algún avión, esta herramienta es la perfecta para el trabajo. Se trata de un lanzamisiles SAM (Misil tierra-aire) portátil, que también resulta muy útil contra los enemigos más grandes. También puede fijarse sobre un objetivo y lo encontrarás en la Torre de comunicaciones B.

Granadas aturdidoras
Una granada que hace exactamente lo que su nombre indica: aturde. Arroja una contra una multitud de enemigos

SOBREVIVE CON ESTOS TRUCOS

1 Los guardias estarán casi siempre alerta. No corras por los charcos, puesto que te oirán.

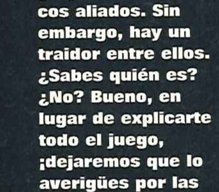
2 Cuando salgas, comprueba los lugares en los que dejes huellas. Si las ve un guardia, seguro que te perseguirá. Además, también tienes que controlar tu aliento cuando estés en un lugar muy frío, puesto que también revela tu localización.

3 Intenta no matar a los guardias, puesto que te resultará muy difícil hacerlo sin provocar una escena. En lugar de liquidarlos, intenta pasar desapercibido. LOS BUENOS

4 ¡Tómate tu tiempo! No ganas nada corriendo por todas partes y hacer que te descubran y te maten. Espera al momento indicado y después haz lo que debas, en silencio y con rapidez.

5 Si mantienes activadas las raciones, no tendrás que usarlas de manera manual. Cuando te quedes sin nada de energía, se utilizarán automáticamente. No obstante, deberías saber que si tienes otro equipo activado, como una armadura corporal, tendrás que ser precavido y controlar de cerca tu medidor de salud.





Este variopinto grupo son tus únicos aliados. Sin embargo, hay un traidor entre ellos. ¿Sabes quién es? ¿No? Bueno, en lugar de explicarte todo el juego, ¡dejaremos que lo averigües por las malas!



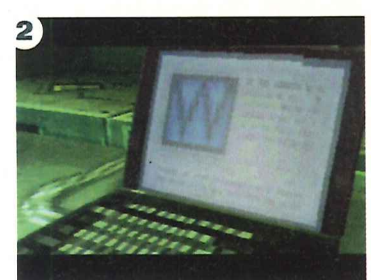


Francotiradores Dos.

Cigarrillos
Puede que te preguntes cómo utilizarlos, aunque los tengas desde el principio del juego. Verás, el humo de tus pitillos puede usarse para detectar rayos infrarrojos.

Diacepam
Solid Snake lo utiliza para calmar los nervios, sobre todo cuando dispara con el rifle de francotirador. Se encuentra en muchos sitios.





LOS BUENOS
[1] Mira escaleras abajo y prepárate para otra dura prueba en tu misión. Comprueba tus raciones antes de avanzar. [2] Ahora hay que introducir la llave azul... sólo falta una. Hazlo con rapidez, o volverá al color anterior.

Máscara de gas
Útil. Cuando la llevas puesta, se reducen a la mitad los daños causados por gas. Puedes encontrarla en la tercera habitación a la derecha, en el corredor lleno de gas de B2 situado la Casa Dos.

Ketchup
Te lo dan en la celda. Puedes utilizarlo para escapar si te tiras al suelo, lo activas y te quedas muy quieto.

Lente de aumento
Te permite ver a un tamaño aumentado las cosas que estén lejos. Para empezar, puedes utilizarla siempre que quieras.

Medicina
Te cura el resfriado que pillarás mediado el juego. Se encuentra en B2, Casa Dos, en la gran oficina.

Detector de minas
Cuando lo uses, verás todas las minas en el mapa. Cómo puedes ver, resulta muy provechoso; te interesará saber que se encuentra en la sala de arriba a la derecha, en el Hangar de Tanques.

Lentes de visión nocturna
Se hallan en B2, en el corredor del fondo a la derecha, en el Edificio Atómico Uno; te permiten ver aunque estés en una oscuridad casi absoluta.

Tarjeta de acceso PAL
Es necesaria para terminar *Metal Gear*, casi al final del juego. Te la dará Meryl.

Ración
Fuente primaria de salud; por suerte, se encuentran en todas partes.

Bufanda
Otro artículo que te entregan en prisión. Esta bufanda desprende el olor de Sniper Wolf y, si la llevas, no te atacarán los lobos.

Traje de camuflaje
Si no puedes rescatar a Meryl, pero terminas el juego, Otacon te entregará un Traje de camuflaje. Con él serás invisible para los enemigos normales, excepto al escapar de algún sitio, como la Torre de Comunicaciones Dos.

Lentes térmicas
Cuando las utilices, podrás ver a los enemigos que lleven Traje de camuflaje. Las encontrarás en la sala de abajo a la derecha, en el Hangar de Tanques.

CÓMO SALIR DE APUROS

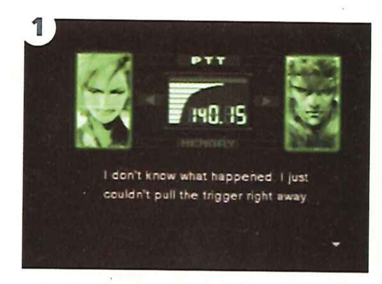
Bien, ahora que sabes a lo que juegas, te daremos una breve guía para las partes más complicadas del juego.

Sección 5 – B2: La armería

Es un sitio un tanto difícil. Esta planta consiste en una gran sala, con seis menores: tres arriba y tres abajo. Piensa en ellas como si fueran números, del uno al seis, la de arriba a la izquierda será la uno y la de abajo a la derecha, la seis. Cuando se detenga el ascensor, dirígete con rapidez a la habitación cuatro. Recoge las granadas, a continuación avanza hasta la sala dos y hazte con los explosivos C4. Después echa una atenta ojeada a las paredes cercanas al ascensor. ¿Verdad que parecen un poco maltrechas? Usa un C4 para cargártelas y saca a los buenos. Aplica el mismo tratamiento a la pared que hay en la parte inferior izquierda de la sala. Baja por este pequeño pasaje y haz estallar la siguiente pared. En este nuevo pasadizo encontrarás otros dos muros que deberás hacer volar. Elimina la pared superior y sube por allí. Aquí te enfrentarás al primer enemigo.

Parte 10 – Edificio Atómico B2 y Laboratorio.

Nada más salir del ascensor, arrímate a la pared y entra por la puerta de la pared inferior. Tras cruzar la segunda puerta, tendrás que correr directo hacia una







[1] Meryl demuestra que aún no está preparada para convertirse en un soldado de la cabeza a los pies, puesto que tiene muy mala cara. [2] Puede parecer una sala vacía, pero te esperan rayos invisibles para que caigas en la trampa. [3] Si intentas localizarlos, la visión infrarroja te resultará muy provechosa.

sala llena de gas con el suelo electrificado. A continuación dispara un Misil Nikita y dirígelo hacia la izquierda y arriba, hasta la caja de conmutadores de la pared. Después sal corriendo a toda velocidad de la habitación para respirar un poco de aire fresco, luego vuelve a entrar en el gas y pasa a las dos salas de la derecha. De este modo obtendrás una ración y la máscara de gas, que deberías utilizar en el acto. Encamínate hacia la izquierda, saca a los buenos, y enseguida deberás cruzar la puerta de la derecha. Sigue por el pasaje, cruza todas las puertas, pasa por encima de todos los cadáveres mutilados (no resultan una visión que levante el ánimo) y lánzate a luchar contra Ninja.

«El final al que llegarás depende de que resistas la tortura.»

Parte 11 – Edificio Atómico B1 Pt. 2

Avanza hacia la gran oficina donde verás a un montón de guardias. A continuación ve a por Meryl sin perder más tiempo. Puede que al principio te resulte un poco difícil distinguirla, pero es la guardia de la izquierda según entras... el único que parece femenino. Asegúrate de que te vea, luego síguela y corre hasta el último excusado del lavabo de señoras y échale un vistazo furtivo. De este modo te reunirás con Meryl. Cuando te haya entregado la Tarjeta de acceso al Nivel Cinco y la Tarjeta PAL, cruza la puerta doble del corredor que se encuentra a la izquierda del ascensor y dirígete al enfrentamiento con Psycho Mantis.

Parte 14 – Tortura y Prisión

¡Ahora van a torturarte! Para sobrevivir, todo lo que debes hacer es pulsar el Círculo con toda la rapidez que puedas. Deberás resistir cuatro turnos de tortura. Si crees que vas a morir, pulsa Select antes, porque no hay continuación en este punto. Sin embargo, avisado quedas de que esta escena decide el final que tendrás, según te rindas o soportes la tortura. A pesar de que tu torturador te advierte de que si utilizas un autofire pad lo sabrá, la verdad es que no puede saberlo y por lo tanto, puedes usarlo con entera libertad. Cuando estés en tu celda, te darán el Ketchup, la Bufanda y la Tarjeta de acceso al Nivel Seis. Cuando se duerma el guardia, escóndete debajo de la cama. A continuación, cuando entre, sal aprisa y después mátalo. Si no puedes hacerlo, aguanta y Ninja derribará la puerta la tercera vez que estés en la celda. Cuando hayas salido, vuelve a la sala de torturas por el corredor y asegúrate de recoger la gran caja roja que contiene todas tus posesiones.

Parte 19 – Base subterránea.

Sube por el pasaje hasta llegar al REX, gira a la derecha y sube por la escalera de mano. A continuación, gira hacia la izquierda y sube por la siguiente escalera. Tendrás que subir por otra escalera, bajar por el otro lado y continuar por el corredor. Mata al guardia que te encontrarás en el camino. Luego sube por las escaleras. Después de ver la escena de corte, vuelve a la parte inferior de la sala REX y sumérgete en el agua para encontrar la llave PAL. Si parece que no la

[1] Puede que este suelo parezca muy suave, pero por debajo hay montones de minas. [2] Este suelo está totalmente electrificado, por lo tanto mejor guías tu misil Nikita todo lo bien que puedas. [3] Observa con atención los traseros de los guardias, busca un bonito contorneo para descubrir cuál es el de Meryl. [4] Otro guardia muerto. ¡Maldita sea, este Snake es muy bueno! [5] ¡Lo conseguiste! Has introducido las tres llaves, pero... [6] ...¡oh no! ¡Te han engañado!





La sala de torturas es una de las escenas en las que resulta más difícil sobrevivir en *Metal Gear Solid*. Tienes que pulsar con rapidez el botón del círculo para conservar tu resistencia, pero si no puedes soportarlo, ríndete. Si te rindes, Meryl morirá. Si no te rindes y mueres, no podrás continuar, o sea que mejor te esfuerzas al máximo. La fuga de la celda es otro momento complicado, pero hay distintas maneras de conseguirlo. Prueba métodos distintos para resultados diferentes.

encuentras por ninguna parte, dispara contra todas las ratas que veas, porque la habrá recogido una de esas asquerosas. Si te haces con una bomba por error, asegúrate de utilizarla enseguida, en caso contrario te matará.

Cuando vuelvas a estar en posesión de la llave PAL, vuelve a la sala de control más elevada y entra. Comprueba que usas la llave PAL, camina hasta el ordenador portátil del fondo a la derecha y utilízala.

Hay otros dos ordenadores en los que también has de utilizar la llave, pero en ellos tendrás que cambiarle el color. Primero a azul, después a rojo, en este orden. Para modificar el color, vuelve al Almacén, donde luchaste contra Vulcan Raven, y corre hasta que cambie. Cuando lo consigas, vuelve y utilízala en el ordenador azul. Luego dirígete a los Altos Hornos y corre hasta que pase a ser roja. A continuación, utiliza la llave PAL Roja en el ordenador rojo. Cuando termines, se activará una escena de corte, alarmas y mucho gas. Llama a Otacon al 141.12 para abrir la puerta.

LOS ENORMES TIPOS MALOS

Ningún juego puede considerarse completo sin una selección de horribles enemigos que deberás cascar, y *Metal Gear Solid* no es la excepción.

Enemigo 1 – Revolver Ocelot
Muy fácil de eliminar. Sólo corre por la sala cuadrada, gira y dispara. Cuando ha disparado seis tiros, se detiene para cargar. Es tu turno de atacar. Repite este procedimiento hasta que esté muerto. El método más seguro consiste en correr y disparar con el Socom, pero no merece la pena malgastar municiones.

Enemigo 2 – The Tank
Este tanque parece casi imposible la primera vez que te enfrentas a él, pero con un poco de práctica pronto lo derrotarás con toda facilidad. Sólo tienes que lanzarle granadas para liquidar al artillero. Si te quedas sin granadas, hay más cerca de las tuberías. El tanque es más rápido de lo que parece y tiene la desagradable costumbre de atropellarte, pero si te mueves y saltas por encima, no tendrás demasiados problemas.

Enemigo 3 – Cyborg Ninja
Cuando empiece la lucha, aparta tu arma y lucha mano a mano. Si no puedes golpearle con suficiente eficacia, arrójale unas cuantas granadas de interferencia para atontarlo. Cuando se haga invisible, utiliza tus Gafas térmicas para ver dónde está y continuar con la paliza. Si empieza a moverse lanzando puñetazos muy fuertes, utiliza tus Granadas de interferencia para atontarlo y repartir puñetazos a placer. Si se pone de pie sobre una pelota azul, usa tu Famas, dispárale y después corre, porque saltará contra ti. Después de algunos disparos, lo habrás derrotado.

Enemigo 4 – Psycho Mantis
Nada más entrar, Mantis controlará Meryl. Es preciso que termines con esto en cuanto puedas, sólo tienes que arrojarle una granada aturdidora que lo obligará a mostrarse. A pesar de eso, Mantis es un enemigo muy listo. No sólo puede leer tu tarjeta de memoria, sino que también puede leer tu controlador, con lo que podrá evitar todo lo que hagas. La única manera de superar este problema consiste en conectar tu joypad en el puerto número dos, de modo que no pueda leer lo que haces a través del puerto uno. Usa tus Lentes térmicas y empieza a darle, sin olvidarte de esquivar todos los muebles que salgan volando. Siempre que intente controlar a Meryl, acuérdate de tirar una granada aturdidora porque si Meryl se suicida, tu partida habrá terminado. Después de derrotar a Mantis, sal de la habitación por la puerta oculta que acaba de revelarse detrás de la estantería situada arriba a la izquierda.

«Mantis puede leer tu controlador, por lo tanto deberás conectarlo al puerto dos para derrotarlo.»

Enemigo 5 – Sniper Wolf
Lo primero que has de hacer es tomarte unos comprimidos de Diacepam. De este modo se relajarán los nervios y podrás disparar mejor con el rifle. Resulta útil, porque ahora tienes que enfrentarte a un duelo de francotiradores. En realidad es bastante fácil. Sólo recuerda que ella se mueve y dispara al mismo tiempo, por lo tanto deberías predecir por dónde corre y disparar al mismo tiempo. Después de unos cuantos tiros, estará muerta. A continuación, sigue el corredor y entra por la puerta de tu derecha. Te capturarán en cuanto la hayas cruzado y te llevarán a la sala de torturas.

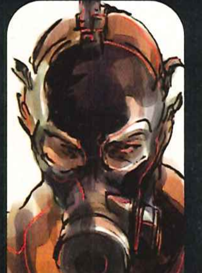
Enemigo 6 – The Hind
El principal problema con este enemigo consiste en que nunca se queda quieto. Sin embargo, lo único que debes que hacer para esquivar sus disparos es acercarte corriendo a él todo lo que puedas cuando dispare sus misiles, sacar tu leal Stinger y dispararle. Repite el procedimiento unas cuantas veces y lo derrotarás.

Enemigo 7 – Sniper Wolf II
Cuando salgas del último nivel, corre un poco mientras te dispara Sniper Wolf. Esta vez verás que ganar quizá es un poco más fácil, puesto que sólo tienes que correr a cubierto, usar tu Nikita, disparar misiles y guiarlos hasta la espalda de Sniper Wolf. Si luchas de este modo, evitarás que te inflija ningún daño.

Enemigo 8 – Vulcan Raven
Otro enemigo fácil de derrotar, siempre que sepas cómo. Para matar a Vulcan Raven sólo tienes que situarte a su espalda y dispararle un misil Stinger. No puede golpearte si le atacas de este modo, por lo tanto puede que sea el enemigo más fácil de derrotar de todo el juego. Cuando termines con él, sal por la puerta del norte; después arroja una granada de interferencia, corre y cruza la puerta del final.

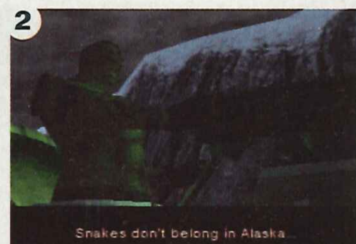
LOS ENORMES CHICOS MALOS

Con una colección de malvados oponentes como Sniper Wolf, Psycho Mantis, Decoy Octopus, Revolver Ocelot, Cyborg Ninja y Liquid Snake que quieren derrotarte mientras avanzas, no es sorprendente que resulte tan duro terminar *Metal Gear Solid*.



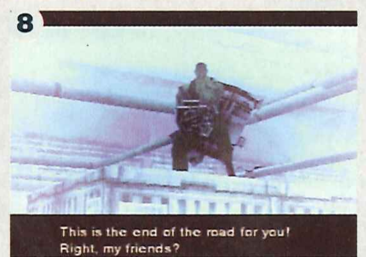











[1] Revolver Ocelot [2] The Tank [3] Cyborg Ninja [4] Psycho Mantis [5] Sniper Wolf [6] Hind D [7] Sniper Wolf parte 2 [8] Vulcan Raven [9] Metal Gear Rex [10] Liquid Snake.

Un enfrentamiento con cualquiera de estos tipos no es nada fácil, pero puedes estar seguro de que Metal Gear Rex será, sin lugar a dudas, el enemigo más duro de pelar de todo el juego. Deberás intentarlo varias veces antes de poder derrotarlo. Cuando luches con él, asegúrate de mantener el aire que le rodea lleno de interferencias constantes, de este modo fallarán todos los misiles.



LA OPINIÓN DE PSMag

«El mejor juego de PlayStation de la historia.»

«Absorbente mientras dura e inolvidable cuando se ha terminado.»

«Si te compras un juego de PlayStation en 1999, que sea *Metal Gear Solid*. Las posibilidades de que aparezca otro juego tan satisfactorio, fascinante y exquisitamente sorprendente como éste antes de que termine el año son muy escasas. Deja de leer. Corre a comprarlo.»

VEREDICTO

PlayStation Magazine Edición Oficial Española **10** SOBRE 10

Enemigo 9 – Metal Gear Rex
Para matar a Rex, sólo hay que arrojar una granada de interferencia y dispararle un Stinger. Quedas avisado que sólo puedes fijar el objetivo sobre el Satélite de radar durante tu primer encuentro. La segunda vez te enfrentarás a la cabina en la que está sentado Liquid Snake. Esquiva sus misiles, su ametralladora y el rayo láser. Si tiras una granada de interferencia para cargarte el radar, los misiles no te encontrarán cuando corras. Si no lo haces, entonces los misiles volarán directos contra ti.



Enemigo 10 – Liquid Snake
La batalla final. Esta vez toca un poco de lucha a puñetazos, al viejo estilo. Al principio de la pelea, puedes conectar con los tres golpes de tu combo, pero durante el combate puede que compruebes que sólo puedes golpearle con uno. La verdad es que aún puedes utilizar los tres combos, siempre que te acerques lo suficiente antes de empezar a golpear. La única manera de ganar consiste en noquearle y tirarlo al abismo cuando su energía sea baja.



LOS NIVELES

No existen reglas fijas que determinen qué secciones debes completar para abrir otras partes del juego. MGS Special Missions funciona con un sistema de porcentajes en el que ganas puntos por completar niveles y estos contribuyen a decidir qué partes del menú Especial están disponibles. No hay ninguna «ruta» definitiva porque tanto la secciones Sigilo como la de Armas están abiertas al principio del juego y puedes accederlas en cualquier orden. Sin embargo, hay que completar los niveles de práctica antes de intentar los de Time Attack. Así mismo, para que tengas un arma en la sección Avanzada, primero hay que completar sus misiones en la categoría Armas.

LAS MISIONES

Este menú está dividido en dos tipos distintos. Practicar y Time Attack. En estas misiones vas sin arma o equipado con un Socom. Tienes que completar las 15 misiones de práctica antes de que puedas acceder a las de Time Attack. Las pruebas son idénticas, pero con la adición de límites de tiempo y municiones.

FISGANDO CON TU SOCOM

La habilidad que debes perfeccionar aquí es la de disparar y desplazarte a la vez. Saca tu arma con Cuadrado y mantén X pulsado para apuntar mientras corres. Resulta muy útil ahora, y todavía más más adelante cuando las cosas se ponen más duras. También aprende a atraer la atención de los vigilantes, o golpeando las paredes o bien disparando a sus colegas. No hay nada que despierta el interés de un soldado como una bala en la cabeza de uno de sus amigos. Pero no te dejes emocionar demasiado por la atracción de las armas, sí que son divertidas pero a veces



NIVEL 8

Corre hacia la izquierda para acabar con el primer vigilante antes de que te vea. Sigue hacia la izquierda pero encárate a la izquierda antes de que se dé cuenta de tu presencia. Ahora avanza por la derecha y envía los otros dos a buscarse una nueva vida en los cielos. Por último, persigue el último tío a gusto.



NIVEL 9

Escóndete con la caja y espera que las cámaras te pasen. Cuando hayan pasado, puedes entrar y salir de la caja entre los focos de vigilancia para matar a los dos vigilantes – antes de que la cámara vuelva, por supuesto.

NIVEL 13

Espera detrás de la pared al principio hasta que se vaya el vigilante. Dispárale sin escrúpulos en la espalda y vete al extremo derecho y dispara al vigilante que baje hasta el centro. Evita el foco de vigilancia y mata a los otros dos.

SIGILO SIN ARMAS

Estos niveles secretos no son muy difíciles. La mayoría se parecen a aquellos que salieron en el juego original y no deben presentar ningún obstáculo. Las pruebas son fáciles, sólo la combinación habitual de vigilantes, cámaras, suelos que se derrumban y focos de vigilancia. La clave es siempre recordar el objetivo de la misión, si sólo tienes que pasar el nivel no vale la pena estrangular cada vigilante si no te va a servir para algo.



NIVEL 8

Todos los vigilantes están despiertos y el objetivo está al otro lado de la zona. Pero cuando el juego empiece simplemente tírate al suelo y avanza a rastras por el centro sin que te vean los Genomes. Puedes estar seguro, no vendrán a por ti. No sólo es una manera muy fácil de completar la misión sino con este método marcarás un nuevo



NIVEL 10

Puedes usar las huellas en la nieve para desviar la atención del vigilante. Aprovecha esto subiendo para dejar unas huellas para el primer vigilante. Ahora elige el momento oportuno para cruzar la parte de abajo corriendo para que el Genome no te vea, y espera que el último vigilante te dé la espalda antes de pasar por detrás de él para



NIVEL 11

Empieza escondido en la posición inicial hasta que el vigilante te dé la espalda. Ahora sal de un salto y corta su suministro de aire. Observa como el segundo vigilante te da la espalda y pásalo corriendo. El tercero es poco astuto y se va en la otra dirección, y así le puedes estrangular fuera de la vista del cuarto soldado. Espera que el cuarto empiece su ruta de patrulla. Cuando se encara a la pared, corre a través de los suelos que se derrumben para llegar a la meta.

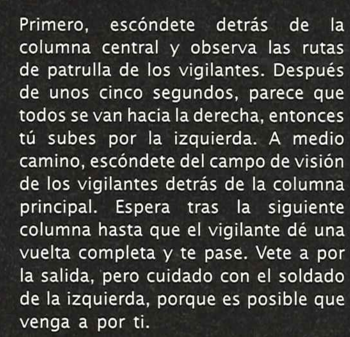


NIVEL 12

Corre hasta la primera abertura de la izquierda al principio de este nivel y golpea la pared, así atraerás la atención de un vigilante. Ahora vuelve al principio y golpea de nuevo, para que se aleje todavía más de su puesto. Vaya falta de responsabilidad. Ahora le puedes pasar y subir a lo más alto. Una vez allí, golpea otra vez para sacar a otro vigilante de su puesto. Mientras te está buscando, puedes estrangular a su amigo, arrastrándole hacia atrás si es necesario. Ahora espera que los otros vigilantes miren en la otra dirección y adelanta hasta el final del nivel.

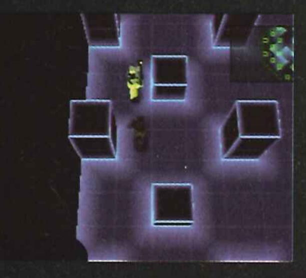


NIVEL 14



Primero, escóndete detrás de la columna central y observa las rutas de patrulla de los vigilantes. Después de unos cinco segundos, parece que todos se van hacia la derecha, entonces tú subes por la izquierda. A medio camino, escóndete del campo de visión de los vigilantes detrás de la columna principal. Espera tras la siguiente columna hasta que el vigilante dé una vuelta completa y te pase. Vete a por la salida, pero cuidado con el soldado de la izquierda, porque es posible que venga a por ti.

ARMAS


C4

Los explosivos plásticos no suelen ser los más fáciles de usar contra los objetivos que se mueven entonces déjalos en el suelo y retrocede corriendo hasta que haya una buena distancia entre los objetivos y tú. Usa el radar para calcular cuando la detonación causará más carnicería. Tardarás en acostumbrarte a ellos, pero cuando los tengas dominados podrás completar las misiones sin problemas y se verá reflejado en tus puntuaciones.

CLAYMORES

Estas minas muy direccionales pueden ser muy frustrantes. Intenta pronosticar la ruta de tu objetivo antes de colocarlas o sólo acabarás teniendo que arrastrarte por encima de ellas para recuperarlas. Si quieres algo más arriesgado puedes usarlas como armas de corto alcance colocándolas justo delante de un objetivo, pero asegúrate que no venga ningún objetivo desde atrás mientras que Snake esté plantando la mina o la explosión le lesionará a él también.



GRANADAS

Recuerda que cuando usas estos chismes anti-personas operados por arandelas un tiro los enviará la distancia de tres de aquellos cuadros que suponen el mundo virtual de MGS. Ahora sabes que, cuando tengas que lanzar una granada por un agujero o al lado de un objetivo que se mueve, sólo debes contar el número de cuadros necesarios.

FUSIL PSG

Estos niveles son fáciles, entonces reconcéntrate bien y no tendrás problemas. Tu vida no está en peligro porque el enemigo se encuentra tan lejos, entonces tomara su tranquilizante y apunta el tiro. Toma tu tiempo y asegúrate de un buen apuntamiento. Debido a la distancia del disparo hay que apuntar un poco por delante de cada objetivo y pronosticar su ruta.


LOS STINGER

Otra serie de niveles fáciles. Para usar los Stinger con eficacia, usa el sistema que fija el objetivo, y dispara. No es siempre así de fácil y a veces el objetivo te esquiva, pero no siempre. Si tu objetivo desaparece detrás de algo, debes seguirlo hasta que le puedas disparar de nuevo.

NIKITA

Estos misiles guiados son divertidos pero algunos de los niveles Nikita en el juego son muy difíciles de completar, deberas practicar con ellos. Aprende a controlarlos en espacios estrechos en primera persona y vistas desde arriba. El truco consta de mantener el misil lento durante las maniobras por medio de pequeños movimientos de un lado al otro.

AVANZADO

Más pruebas con armas, para ahora abren niveles de la sección Especial si las completas. Ahora las cosas se ponen más difíciles, pero, afortunadamente, no hay niveles de práctica que completar.


C4 NIVEL 5

Vale, empezamos. Coloca tus C4 en las columnas detrás del vigilante, cada vez teniendo cuidado de que no te vean. Ahora vete a la sección inferior y observa como explotan cuando detonas el C4 desde una posición segura.



PSG NIVEL 5

Otro nivel francotirador bastante fácil. Otra cosa que debes tener en cuenta es que el último objetivo está en la ventana superior de la derecha. Sólo podrás ver su bota, pero si disparas bien será mortal. Si no aciertas en el disparo, se esconderá, y tu vida se complicará.



ESPECIAL

La Batalla De Un Minuto tiene dos secciones separadas: Elegir Blanco y Enemigo. En ambas tienes usar una variedad de armas contra distintos adversarios. Sólo tienes que matar la cantidad necesaria de malos y sobrevivir durante un minutito.

La Batalla Contra 12 no es mucho más complicada que la de Un Minuto. En estos niveles hay 12 hombres que debes exterminar. La mejor manera de superar estos niveles va de pasar furtivamente por todas partes, usando las armas menos ruidosas como tus propias manos o el Socom y PSG, antes de abrir fuego con tu artillería más ruidosa como el Nikita o Claymore. Usa tu armamento pesado demasiado pronto y te descubrirán.

PUZZLES

Estos niveles Puzzle dan a Snake la oportunidad de usar su masa cerebral en lugar de los tendones del dedo en el gatillo. El tiempo no importa aquí. La técnica, inteligencia y la habilidad de desalojar a los soldados de sus repisas de una patada serán mucho más importantes. Aparte del nivel cinco, toma tu tiempo y explora cada zona para descubrir qué problemas podrías encontrar en lugar de ir corriendo por todas partes. Toma tu tiempo y sigue esta guía y esto debería ser bastante fácil.


NIVEL 2

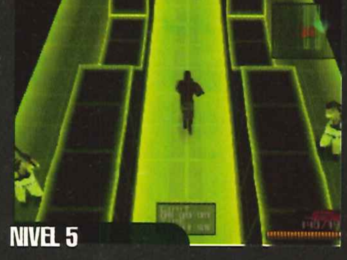
Aquí juegas al billar pero con seres humanos en lugar de bolas. Acércate al vigilante desde atrás, y con toda tu habilidad y astucia empújale por el borde. Ahora ríete de él cuando también choca con sus amigos de abajo. Este nivel no te pide mucha técnica, no atraigas su atención y dale bien en el trasero.

NIVEL 3

Aquí tienes tiempo para cronometrar tu disparo para que el vigilante caiga en el pozo. De este modo, abrirás la salida. Fija al siguiente vigilante como blanco y dispárale cuando sale de detrás de la columna que le cubre. Solo tienes una oportunidad porque vas muy justo de tiempo.


NIVEL 4

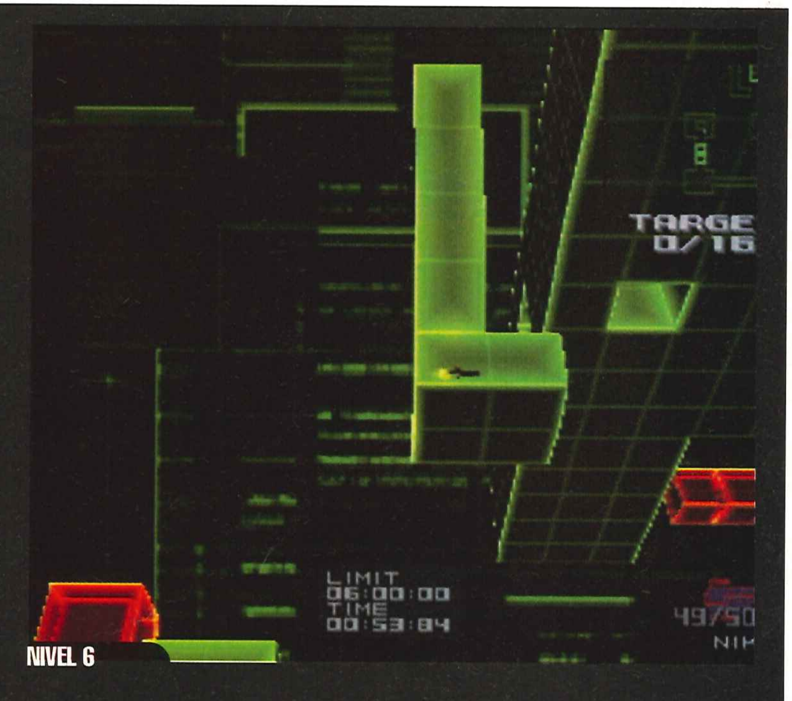
Equípate con el Stinger y dale a cualquier bloque para activar una reacción en cadena. Ahora vete a la parte baja de la escalera para acabar con los dos de la plataforma. No podrás dispararles directamente, pero acércate tanto como puedas y la explosión bastará para matarles. Para los otros dos, dispara por las ventanas, desde el segundo peldaño para el primero y el de abajo para el orto. Para que sea más fácil disparar por el hueco apunta un poco hacia arriba y el misil tendrá menos probabilidades de dar contra el alféizar.


NIVEL 5

Corre tan rápido como puedas desde el principio. El sonido de tus pasos atraerá la atención de los vigilantes y cuando llegues a la primera pared empieza a disparar mientras corres. Sigue haciendo esto pero procura no perder demasiada munición porque te harán falta todos los cartuchos para las últimas paredes. Intenta no disparar demasiado tarde cuando corres hacia una pared o perderás tiempo parándote, pero tampoco debes hacerlo tan pronto que malgastes cartuchos.


NIVEL 9

Aparta al vigilante de su puesto y luego entra corriendo para colocar el C4 en medio de su ruta de patrulla. Vuelve corriendo a un lugar seguro y luego ten paciencia. Espera que vuelva a su patrulla y detona el explosivo cuando pase. Oh, y no olvides de despedirte del pobrecillo cuando le hagas saltar.



NIVEL 6

Otro nivel que requiere un poco de cerebro y menos habilidad para resolver. Hay que destrozar los bloques, pero estos bloques también forman los puentes que te dan acceso a otros objetivos. Ten cuidado.

Primero ve al extremo izquierdo de las plataformas y corre por debajo del bloque flotador. Equípate con el Nikita y dispáralo hacia la pantalla de arriba. Ahora cambia a la vista en primera persona y guía el misil hacia la abertura que hay a la derecha de la pared. Cuando lo hayas traspasado, guía el cohete por delante de la torre y por otra abertura en la pared. Gira a la derecha y pasa el pendiente, da una vuelta de 180 grados y sube aquel pendiente. Ahora vuelve a una posición por encima de la cabeza de Snake y luego sube la rampa de arriba. Rodea el edificio otra vez y sube otro pendiente. Desde aquí dirígete hacia el blanco que hay entre las torres. Si has hecho todo suficientemente rápido el misil se estallará contra los bloques y los destruirá. Si no, se quedará por el camino y tendrás que volver al principio. El truco consta de hacer que el Nikita vuele lo suficientemente rápido para llegar a su objetivo, pero no tan rápido que no lo puedas controlar. Vuela tan recto como puedas para recuperar tiempo y gira tan cerradamente como sea posible.

Cuando aquella sección esté completa, haz que Snake dé marcha atrás por encima del puente y vuelve a disparar por el mismo agujero. Esta vez, cuando el misil vuela del otro extremo del túnel gíralo para que destruya el bloque de encima del lugar donde estaba Snake. Con esto destruido, dirígete hacia el segundo nivel más bajo y destruye los bloques del puente superior. También destruye el bloque individual para que puedas llegar a la otra sección del nivel. Vete allí y ocúpate de la destrucción de todos los demás bloques. Al principio te parecerá imposible porque el misil no está a la altura apropiada, pero si desequipas el Nikita con L1 el misil explotará antes y destruirá todo lo que le rodea. Sube el puente hasta la segunda sección más baja, y destruye todos los bloques para acabar el nivel.



VARIEDAD

NIVEL 4

Avanza sigilosamente cerca de la pared y detrás de todos los vigilantes, colocando una línea de minas desde la derecha hasta la izquierda mientras vayas. A continuación, búscate un lugar bien seguro, pulsa detonar y ríete a carcajadas cuando activas una reacción en cadena estupenda que mandará a todos al abismo de abajo. No es muy difícil, ¿verdad?

NIVEL 5

El baile de los Genomes. Parece un nivel increíblemente difícil al principio, así que lánzate al combate con puños y pies. Cuando empieza el nivel corre hacia el vigilante que tienes delante y dale una patada en la espalda con el movimiento combo. Con un poco de suerte, chocará con su amigo y podrás correr hacia el final. Si lo haces bien sólo tardarás unos seis segundos, pero no es nada fácil.

NIVEL 6

Este nivel no es tan duro como imaginarías. Pero, ten cuidado, el tiempo no es el asunto que importa aquí. La manera de ver a los vigilantes es por su aliento caliente y la sombra borrosa de sus trajes transparentes. Golpea las paredes para sacar los vigilantes de sus esquinas y localízales por medio de los interrogantes enormes que aparecen encima de sus cabezas. Usa el Socom aquí porque el sistema de fijar blancos no funciona con los trajes transparentes.

NIVEL 8

Los cuatro primeros disparos PSG de este nivel son bastante fáciles de dominar. Snake usa su tranquilizante y elimina los objetivos cuando tenga la mano firme. Cuando sólo te queda un cristal, las tropas se concentran alrededor del último objetivo. Sube a la plataforma superior y desde aquí podrás efectuar un disparo decente.

NIVEL 12

La modificación genética se ha vuelto loca. Meryl ha vuelto a meterse en apuros y va sin decir que eres tú quién la va a rescatar. Olvídate de los blancos que aparecen en el soldado gigante de aspecto espantoso y sólo dispárale en la barriga, y se doblará como una servilleta. Dale unas veces más en la cabeza y se caerá como el argentino Ortega buscando un penalti – y no se levantará.

EL NIVEL DEL NINJA

Ahora, por fin, tienes la oportunidad de jugar como el antiguo amigo y ahora adversario de Snake, Gray Fox el Ninja. Pero decepciona que los niveles sean tan fáciles cuando ya has dominado los controles. Cuadrado equivale a Estrangular, pero con más sangre. Cuadrado con dirección hace que Gray Fox salte y ataque con la espada. Círculo corresponde a la espada y X le hace saltar. L1 es el traje transparente y R1 es un campo eléctrico que ahuyenta los adversarios. Pero ambos gastan demasiada energía para ser gran cosa.

MISTERIO

Este trozo es un poco como Inspector Colombo, con Snake haciendo de detective. Se ha cometido un asesinato y tienes que averiguar quién es el responsable del cadáver magullado a tus pies. Usa la perspectiva en primera persona para observar los vigilantes y pistas y sigue la pista bastante evidente al principio del nivel.

Nivel 1. El asesino es: El tío de 2 metros.

Nivel 2. El culpable es: Él con un calcetín en la cabeza.

Nivel 3. El sospechoso principal es: El vigilante con el aliento frío.

Nivel 4. El disparador es: El Genome que choca contra la pared.

Nivel 5. El prisionero es: El que se corre de la escena.

Nivel 6. El hombre del gatillo es: ¿Johnny?

Nivel 7. El delincuente es: El vigilante al final de las huellas.

Nivel 8. El matador es: El Genome que se tiembla si le miras.

Nivel 9. El homicida es: El que tiene miedo de tu peluca.

Nivel 10. El condenado es: Ten paciencia. Ya te llegará la respuesta.

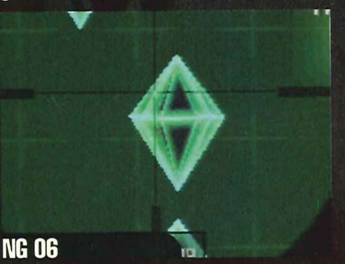


Al fin, los fans de MGS van a poder meterse en la piel de un ninja

MGS se cruza con Cluedo para este nivel de Misterios, pero te podemos adelantar que no ha sido mayordomo con el candelero. ¿Tienes lo que hace falta para convertir a Solid Snake en el próximo Hércules Poirot?

SELECCIÓN NG

Después de tanto esfuerzo supondrás que estos niveles serán los más difíciles del juego, pero no te preocupes porque no lo son. La mayoría son muy fáciles, y la única diferencia es que hay un nuevo enemigo que combatir en la forma de un robot/vigilante gigante con mejor visión que el guerrero modificado genéricamente habitual.



NG 06

Posiblemente el nivel francotirador más duro del juego. Estos blancos en forma de diamante no paran de moverse, y tampoco puedes predecir sus trayectorias y si consigues fijar uno como blanco, desaparece. Como es tan difícil pronosticar los movimientos, es casi imposible seguir los blancos. Lo mejor que puedes hacer es calmarte, (tu ya sabes como) y disparar cuando uno cruce tu visor. Resulta inútil perseguirlos por la pantalla. La paciencia es la clave.



NG 08

La última de estas misiones NG es bastante decepcionante, algo que, como puedes imaginar, es una lástima. Te espera otro misterio de un asesinato, pero casi no necesita que lo resuelves. Sólo tienes que esperar que el asesino vuelva a buscar su libro que dejó caer tan imprudentemente mientras hacia una carnicería con su amigo. Escóndete detrás del bloque tan conveniente y espera. Cuando se incline para recoger su agenda, te tocará enseñarle lo que es la justicia con una llave de cabeza.

MISIONES VR

Bueno, después de tanto entrenamiento, aquí puedes combinar todas tus habilidades en una sola prueba. Debes completar las 10 secciones dentro del tiempo límite. Recoges armas por el camino pero no recuperas energía perdida ni municiones gastadas. El tiempo es la clave aquí. La mejor manera de avanzar es sólo recoger lo más imprescindible y sólo matar a aquellos que bloquean tu camino. No te metas en ningún intercambio de fuego, no hay raciones para recuperar energía y los guardias seguirán apareciendo. Seguro que te apetecerá ir a por los armamentos más potentes como el FAMAS, pero en una misión que depende más de la velocidad y el sigilo, será mejor que optes por el Socom y el Fusil Francotirador.



VR ETAPA 7

Este nivel es muy difícil porque no dispones del radar. No pierdas el tiempo arrastrándote por allí y ten cuidado con el vigilante de la plataforma superior porque él puede verte aunque tú no le veas a él. El segundo vigilante pronto se duerme y lo puedes estrangular, luego sube hasta la pared de cristal y usa el Socom para completar el nivel.



VR ETAPA 9

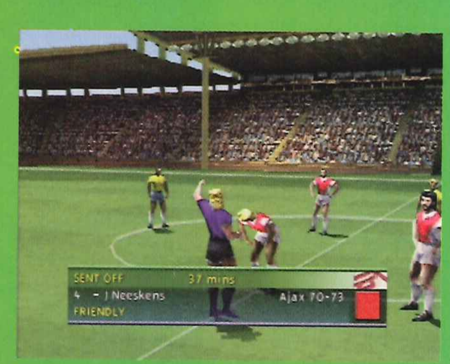
Desde el principio no deberías dudar en ir hacia la izquierda y luego arrastrarte para esconderte detrás de las cajas. Cuando el vigilante mira en la otra dirección, sal de tu escondite, estrangúlale y vuelve a esconderte cuando baje otro vigilante. Quédate quieto hasta que se interese por un agujero en la pared, el momento en el que puedes pasarle corriendo y destruir la pared con el Socom.

FIFA 2000

EA Sports tuvo a punto su última versión de FIFA preparada justo a tiempo para Navidades. Puede que los criticáramos por esto unos años atrás, pero ahora lo único que podemos hacer es darles las gracias por FIFA2000. Son los mejores. Y aquí tienes la clave para que tú también puedas serlo.



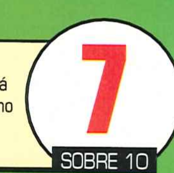






VEREDICTO

■ CONCLUSIÓN
Tal y como dice la campaña de marketing, si está en el juego, es que está en este juego. De eso no hay duda.

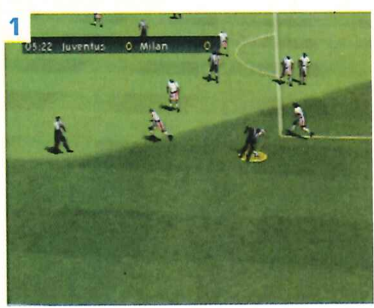


Seguro que más de uno piensa que los juegos de fútbol no valen la pena. Había unos pocos aquí que así lo creían, pero cambiaron de idea en cuanto les empezamos a meter cinco goles de forma habitual. Aquí, para asegurarnos que haces lo propio, te presentamos una guía para chutar, marcar y defender. Te vamos a mostrar las mejores formas de defender y atacar y vamos a darte un poco de información sobre las mejores formaciones. Y por si esto fuera poco, hay una sección dedicada sólo a las rutinas clásicas para marcar goles. Sigue los consejos que te damos y no encontrarás difícil marcar goles. Ahora que hemos descubierto cómo juega a fútbol Robbie Williams, deberías mostrarte interesado. Adelante, empieza a leer y conviértete en un maestro del pase.

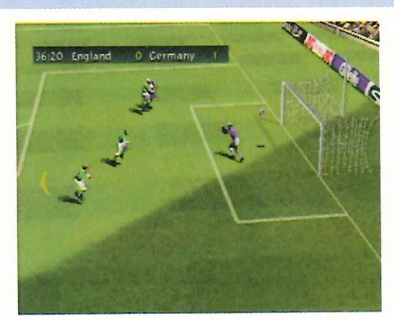


▶

DEFENSA









(1) Los pases con efecto cerca del área son ideales para crear espacios. (2) Corta hacia dentro y dispara, que esta vez no podrán pararla. (3) Incluso bajo la atención del defensa, los disparos desde ángulos tan cerrados irán a portería. (4) Mira, David Ginola en una entrada controvertida.

A menos que quieras pasarte la vida siendo objeto de burla de tus amigos, debes tener presente que en FIFA2000 la clave de la victoria es una buena defensa. Una poderosa línea trasera te permitirá atacar de forma efectiva y ganar partidos incluso contra los equipos claramente superiores.

DEFENDER DENTRO DEL ÁREA

Los tiros de falta son relativamente fáciles de marcar si la falta se ha cometido bastante cerca del área. La barrera es la única opción real una vez que el contrario está tan cerca de tu área. La entrada a los pies del atacante es un arma imprecisa y sólo debería utilizarse cuando no queda más remedio. Es posible quitar el balón, pero hace falta mucha habilidad para asegurarte que no te llevas al delantero por delante. Si la situación es delicada, entra al jugador por delante, ya que incluso una entrada bien calculada desde el lado puede acabar en falta.

MANTÉNLOS FUERA

Intenta presionar al atacante hacia una posición menos peligrosa. Cuando estén trenzando una jugada de ataque en el borde de tu área, utiliza un jugador para que presione quien leva el balón. Utiliza la presión robar el balón o manténte a una distancia corta para evitar el pase al espacio. Con tiempo, el contrario buscará otros pases, a menudo hacia las bandas donde será más sencillo estar en superioridad numérica y sitúa a cualquier extremo. Se necesita paciencia para no lanzarse a por el balón, pero obtendrás tu recompensa.

EL BALÓN ES DEL PORTERO

La última línea de la defensa es el propio portero. No olvides que si un pase al hueco ha roto tu trampa del fuera de juego, tu portero puede salir y robar el balón de los pies del delantero que corre hacia portería. O eso o robar la pelota por detrás de la línea de defensa.

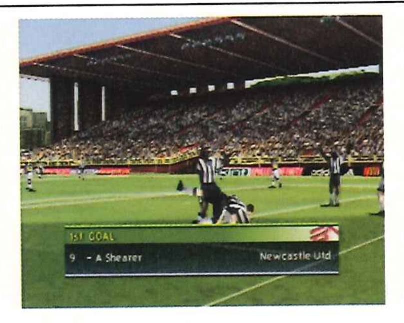
UNO PARA TODOS

Los cuatro hombres de atrás no son los únicos jugadores responsables de mantener la casa limpia. Los delanteros y centrocampistas también desempeñan un papel importante para de evitar el bochorno del guardameta. Utiliza uno de tus delanteros para hacer presión. Es poco probable que lo recuperes, pero les obligas a hacer un pase largo hacia arriba. De forma parecida, los centrocampistas deberían estar acostumbrados a reducir el espacio de juego del equipo contrario. Utiliza un jugador para frenar a quien lleva el balón o para cerrar posibles pases a compañeros.

PRINCIPALES ESTRELLAS









ARSENAL

Puntuación: **100** Ataque: 100
Defensa: 70 Velocidad: 100

Uno de los equipos más fuertes, sin un auténtico punto débil. Puede que la puntuación sea de 70 por ciento en la defensa. Para conseguir mayor impacto, haz que juegue Bergkamp al lado de Kanu y Overmars en la banda.

LIVERPOOL

Puntuación: **90** Ataque: 90
Defensa: 65 Velocidad: 90

Marca goles como puedas, ya que sabes que también vas a encajar muchos. Con un ataque formado por Michael Owen, Robbie Fowler y Karlheinz Riedle la tarea tiene que ser sencilla.

NEWCASTLE

Puntuación global: **70** Ataque: 85
Defensa: 70 Velocidad: 90

Con su regimiento de estrellas extranjeras y el capitán de la selección inglesa peleando por el Newcastle, éste debería ser uno de los mejores equipos a los que puedes optar.

CHELSEA

Puntuación: **91** Ataque: 93
Defensa: 89 Velocidad: 89

Su defensa está formada por jugadores como Desailly y Leboeuf, y con Zola, Casiraghi y Sutton delante tienes un grupo muy fuerte. En cuanto al medio campo, no está mal.

MANCHESTER UNITED

Puntuación: **100** Ataque: 100
Defensa: 65 Velocidad: 100

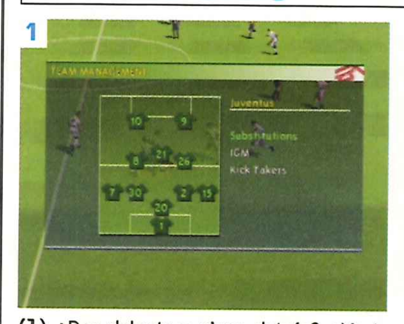
Con jugadores como Beckham, Giggs, Cole y Yorke en sus filas son pocos los equipos que pueden ofrecer tanto poder atacante. No te fíes del portero.

TOTTENHAM HOTSPUR

Puntuación: **75** Ataque: 85
Defensa: 65 Velocidad : 80

Son una buena escuadra si esta plantilla propensa a las lesiones está en forma. Anderton, Ferdinand e Iversen son algunos de los jugadores de gran calidad que a los seguidores de este equipo les encantaría ver cada semana en la vida real.

FORMACIONES






(1) ¿Dos delante y cinco detrás? ¿Ya te conformas con el empate? (2) Con una formación atacante habrá unos pocos jugadores más en el área. (3) Las jugadas son bastante predecibles arriba.

ELEGIR LA FORMACIÓN

El fútbol gira en torno al choque de dos sistemas tácticos y al choque de 22 jugadores. Es tanto el tiempo y son tantos los minijugadores en el terreno de juego de mentira que entran en la planificación y organización de las formaciones que cualquier mínimo descuido en las opciones puede acabar en derrota. Y nos referimos a ese tipo de derrotas tan abultadas.

4-4-2

Es un sistema sin igual de nuevo en auge por todo el mundo. En un principio se consideraba inflexible y rígido. Consiste en la combinación de dos delanteros, dos hombres en el medio campo con dos más por la banda apoyados con defensas. Su gran fuerza reside en el espacio que proporcionan los dos extremos a toda máquina preparados para lanzar balones a los dos delanteros centro. También resulta muy eficaz en la defensa.

5-3-2/3-5-2

Los tres centrocampistas proporcionan una sólida línea delante de la defensa con bastante espacio para los dos defensas que presionan para enviar balones al centro. Esta formación limita las opciones de cruces y, por eso, resulta más adecuada para equipos con un fuerte centro del campo basado en pasar balones delante a los desmarques de sus rápidos delanteros.

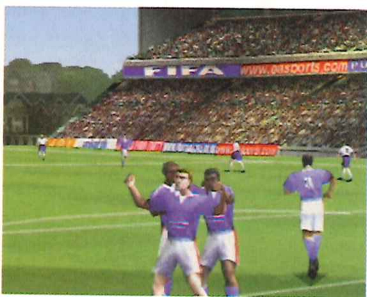
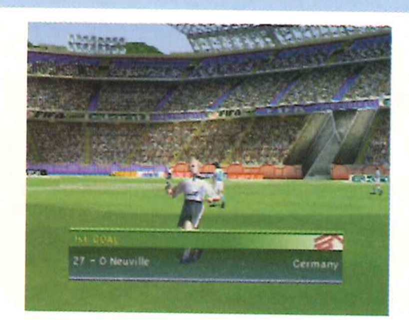
4-5-1

Esta formación puede limitar un tanto las opciones de ataque porque éstas pueden llegar a ser totalmente predecibles. No obstante, es ideal si tienes que proteger una ventaja ya que tanta cantidad de centrocampistas abruma a cualquiera.

4-3-3

Tres delanteros te dan muchas opciones arriba, pero si juegan muy separados entre ellos no podrán cerrarse con rapidez para optar a los rechaces. Si quieres jugar con esta combinación tienes que hacerlo contra un equipo bastante flojo en el centro del campo ya que si no te invadirán continuamente. Asegúrate también de que marcas más que ellos.

SELECCIONES ESTRELLA


ARGENTINA

Puntuación: **90** Ataque: 90
Defensa: 70 Velocidad: 90

Es probable que unos cuantos se cuestionen la inclusión de Argentina porque no son las estrellas a que nos tenían acostumbrados, pero si echas un rápido vistazo al fútbol europeo enseguida te darás cuenta de su calidad. Fíjate en estos nombres... Batistuta, Simeone, Sensini, Ortega.

FRANCIA

Puntuación: **100** Ataque: 100
Defensa: 91 Velocidad: 94

Los ganadores de la Copa del Mundo. Todo el mundo se sigue preguntando cómo consiguieron arreglárselas. Sin embargo, como campeones del mundo que son constituyen uno de los mejores equipos de todo el simulador. Su defensa es sólida, en su medio campo encontramos a Zidane y Deschamps.

ALEMANIA

Puntuación: **90** Ataque: 100
Defensa: 70 Velocidad: 90

¿Existe algún otro equipo más eficaz en el mundo? Es probable que en defensa tengan una puntuación de 70, pero juegan mucho mejor. Su delantera es impresionante con Bode y Bierhoff acribillando a goles por diversión. En cuanto al medio campo, hay equipos mejores.

BRASIL

Puntuación: **90** Ataque: 100
Defensa: 100 Velocidad: 100

Un equipo del todo increíble con fuertes jugadores en todos los apartados. Los delanteros se llevan todo el protagonismo pero, por ejemplo, Cafu y Roberto Carlos son capaces de controlar totalmente las bandas. ¡Ah! Y el número nueve es un jugador con dos dientes.

INGLATERRA

Puntuación: **100** Ataque: 100
Defensa: 75 Velocidad: 100

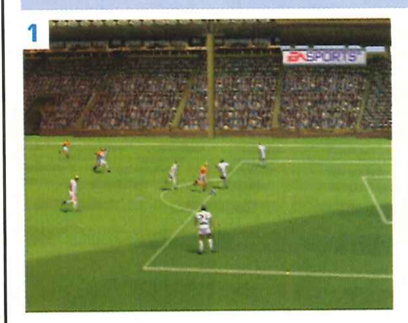
Inglaterra es uno de los equipos más poderosos del simulador y puede ofrecer una delantera explosiva con Shearer y Owen, un sólido medio campo con Batty e Ince delante de una gran defensa con Adams y Campbell.

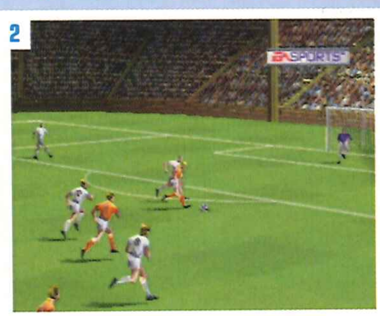
EQUIPO DE ROBBIE WILLIAMS

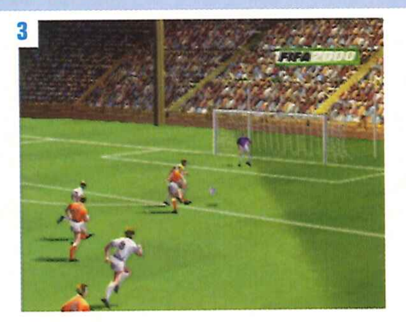
Puntuación global: **100** Ataque: 100
Defensa: 100 Velocidad: 100

Éste es el equipo de Robbie Williams. No estamos seguros de quiénes son el resto (creemos que amigos de Robbie), pero vistas las estadísticas, nos tiene sin cuidado. Si eliges este equipo te proclamarás vencedor... siempre. El jugador del juego no se parece mucho al original..

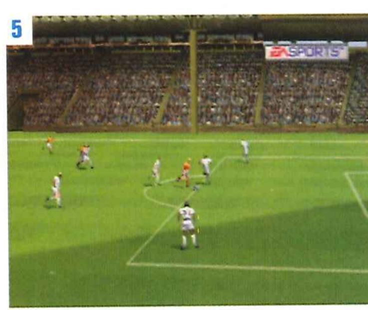
MARCAR A DISCRECIÓN – TRUCOS PARA CONVERTIRTE EN EL REY DEL GOL

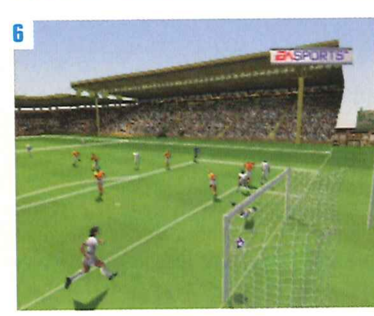
1


2


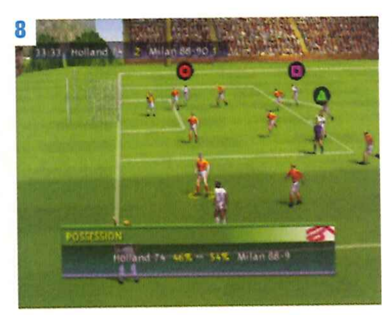
3


4


5


6


7


8


(1) Un inteligente pase hacia delante al desmarque deja a Neeskens preparado para... (2) Se dirige hacia el defensor... (3) Se cuela en el área y se lleva consigo al portero. (4) Esta carrera puede ser demasiado larga para chutar directamente. (6) Acelera y chuta para conseguir un gol seguro. (7) Consigue el espacio y un buen delantero puede marcar desde cualquier ángulo. (8) Cambia la cruz, seguro que hay alguien en el centro para despejar.

CHUTE DESDE 25 METROS

Es la principal forma de goles en FIFA2000. Muchos se marcan desde lejos y aunque parece muy fácil, hay algunos trucos para asegurarte que todos los chutes acaban en la red.

CORRIENDO

Cuando corres con el balón no tienes que ir directo al gol. Para imaginarte el ángulo correcto de ataque piensa que la línea de gol son los 0° y que el punto de penalti son los 90°. No corras y chutes en la línea de 90°, sino que debes intentar acercarte hasta los 45° más o menos y así aumentarán tus oportunidades de marcar. Intenta esperar hasta estar a unos cinco metros fuera del área para apretar el gatillo.

ACCIÓN

Un simple chute desde el ángulo correcto debería bastar, pero si quieres asegurarte gira a la izquierda o derecha justo antes de chutar. Te irás de cualquier defensa y el portero quedará descolocado. Pero no te abras demasiado porque te quedarás sin ángulo y se reducirán tus oportunidades de marcar.

EL JUEGO DE PIERNAS

Una de las técnicas más útiles para marcar es desconcertar al contrario, ya sea humano o máquina. Aquí tienes un par de sistemas que utilizamos para ganar a Alemania 10-0... dos veces.

A LA CARRERA

Uno de los trucos más eficaces que utilizamos es hundir el botón de la velocidad justo antes de golpear el balón. No parece nada demasiado extravagante pero funciona la mayoría de las veces. Quizás es porque pierdes al marcador o porque descoloca al portero, pero funciona y te proporciona espacio para marcar goles espectaculares. Resulta perfecto para irritar a tu compañero de juego.

ACELERAR

Cuando te acercas al gol, intentar algo inusual suele ayudar. Una de las mejores técnicas es correr hacia el gol y virar bruscamente en el último momento en una dirección completamente diferente. Ir hacia el lado es útil, pero si en realidad quieres ser fantástico, corre hacia fuera del área y entra de nuevo porque así consigues espacio suficiente para que la rematada acabe en la red.

UN POCO DE TODO

JUGAR POR LA BANDA

Cuando tienes un equipo con unos buenos extremos, no hay razón para colgar balones a los delanteros. Lo que tienes que hacer es que tus extremos se hagan con el esférico con la mayor rapidez posible y que se lancen por las bandas y pasen el balón al centro (con la X). Si son muy rápidos y la banda está vacía, utiliza el botón R1 para proteger el balón. En cuanto el balón haya salido del pie del carrilero el control se dirige al jugador del centro, así que pulsa uno de los botones para chutar y se preparará un chute de gol para cuando el esférico le llegue a los pies. También puedes esperar hasta que el balón toque el suelo y pulsar Triángulo una vez para que chute enseguida. Así tendrás suficiente espacio para aclarar el camino a gol.

BALONES LARGOS

No es vistoso y que sea condenado por los grandes equipos, pero los balones largos son tremendamente efectivos en FIFA 2000. Utiliza el círculo para que el portero saque y que tu centrocampista se prepare para enviar a los delanteros.

MOMENTOS IMPORTANTES

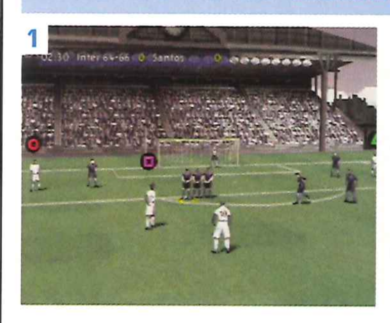
SAQUES DE ESQUINA

Marcar en un córner suele tener que ver con la suerte, pero de la siguiente manera reducimos este elemento. Como pronto te darás cuenta, FIFA 2000 incluye el nuevo sistema de símbolos mediante el cual puedes enviar el balón a un jugador en concreto, con la certeza de que le llegará. Dependiendo de dónde se encuentre en el área, hay diferentes trucos que te ayudan a marcar. Como regla general, el botón Triángulo es el más efectivo ya que tanto puedes darle de cabeza como chutar. Preferimos darle de cabeza ya que es más dramático (menos predecible). Con el Triángulo el balón caerá al suelo al borde del área y un rápido giro al estilo Cruyff debería dejar clavado al defensa y camino libre hacia el gol. El Círculo coloca el esférico al otro lado. Utilizamos poco esta opción porque el balón se va demasiado lejos y pierdes tiempo en volver a entrar en el área con seguridad.

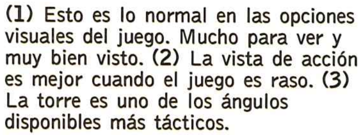
BALÓN PARADO

Son bastante fáciles si dispones del mejor delantero para efectuar el lanzamiento. Da la dirección a la trayectoria con los botones laterales y espera a que empiecen las celebraciones.

ÁNGULOS DE LA CÁMARA




(1) Esto es lo normal en las opciones visuales del juego. Mucho para ver y muy bien visto. (2) La vista de acción es mejor cuando el juego es raso. (3) La torre es uno de los ángulos disponibles más tácticos.




Seleccionar el ángulo de la cámara derecha es una de las opciones menos utilizadas del juego. Puedes pensar que no hay ninguna diferencia, pero seguro que todo lo que te permita ver más campo es bueno. De entre todos los modos preferimos seleccionar el nuestro propio con el modo personalizado y ajustar el punto de vista de la tele para ver lo máximo posible. Así tenemos una clara visión del campo y podemos preparar un buen ataque. Si quieres ser un poco sigiloso, utiliza el ángulo desde arriba y chuta de lejos. Es una forma sencilla de marcar ya que el portero todavía no aparece en pantalla y no puede reaccionar.



JUGAR SUCIOS

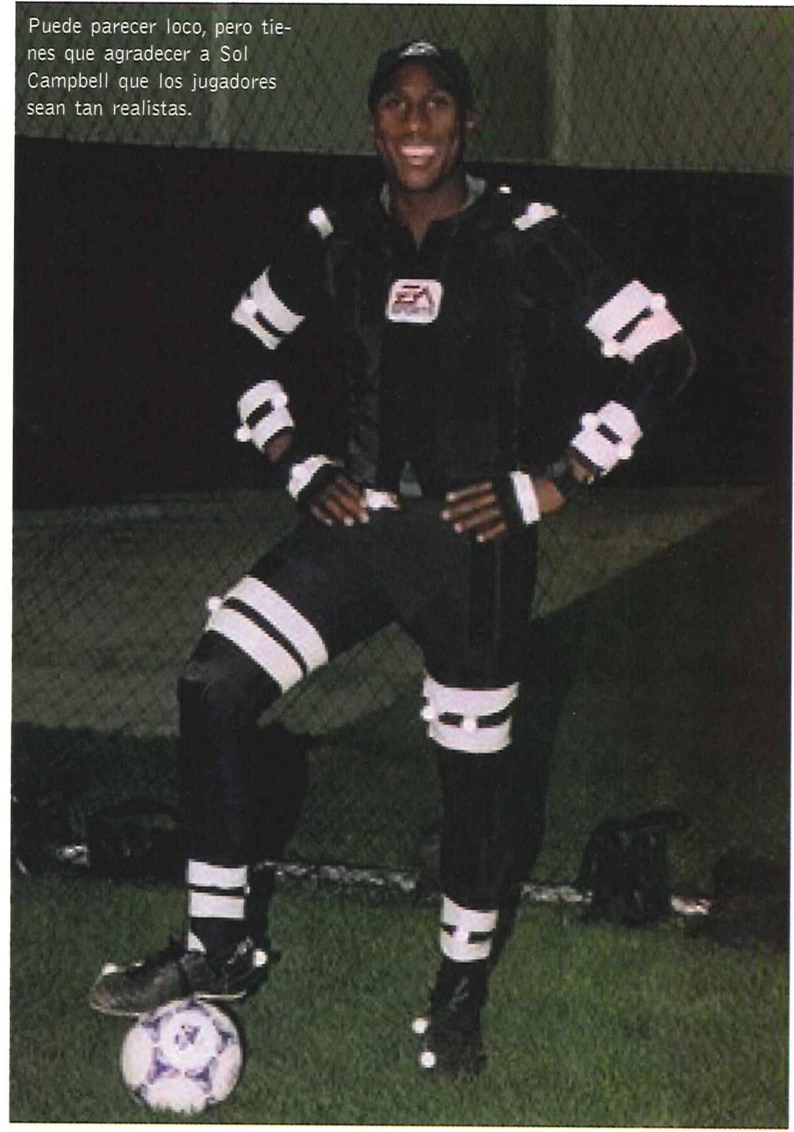
Una de las características clave de FIFA 2000 es la de hacer el tipo de juego que quieras. Si quieres jugar como si hubiese 11 Gary Linekers en el terreno de juego no hay ningún problema. Pero si lo que quieres son más agallas puedes hacer más daño que si jugases con un equipo lleno de jugadores del estilo de Goikoechea y Ferrer..

Las tácticas sucias suenan espantosas, pero pueden funcionar a las mil maravillas para hacer sentir incómodo al rival. Éste puede pensar que esquiva bastante bien a tu defensa, pero si le enseñas quién manda seguro que se incomodará. Es cínico, pero cierto. La decisión que tienes que tomar es si puedes arriesgarte a perder un jugador. Por la mayoría de faltas verás la tarjeta amarilla, pero si haces una entrada muy fuerte el color será rojo. Y nunca, bajo ningún concepto, se te ocurra entrar al portero cuando está apunto de chutar el balón porque acabarás en el vestuario antes de tiempo, y la mayoría de las veces le ocurrirá a tu mejor delantero. Si te gusta el juego sucio, lo primero que tienes que hacer es organizar el grado de disciplina (se puede hacer desde el menú del propio juego). Redúcela y verás qué ocurre con los jugadores.

Y si las cosas van mal y pierdes por goleada, haz faltas sin cesar, ya que si te expulsan a cinco jugadores se suspende el partido.

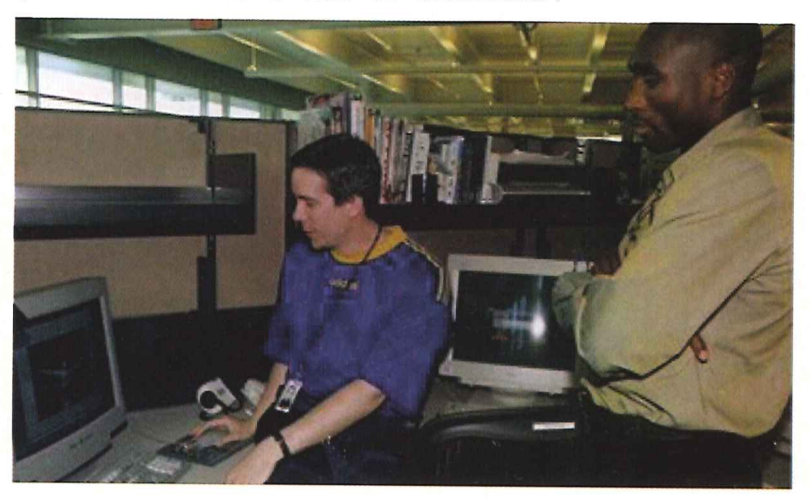



(1)¡Que curioso! Un jugador del Arsenal en un incidente desagradable.
(2) Seguro que es demasiado lejos incluso para Ronald Koeman



Puede parecer loco, pero tienes que agradecer a Sol Campbell que los jugadores sean tan realistas.

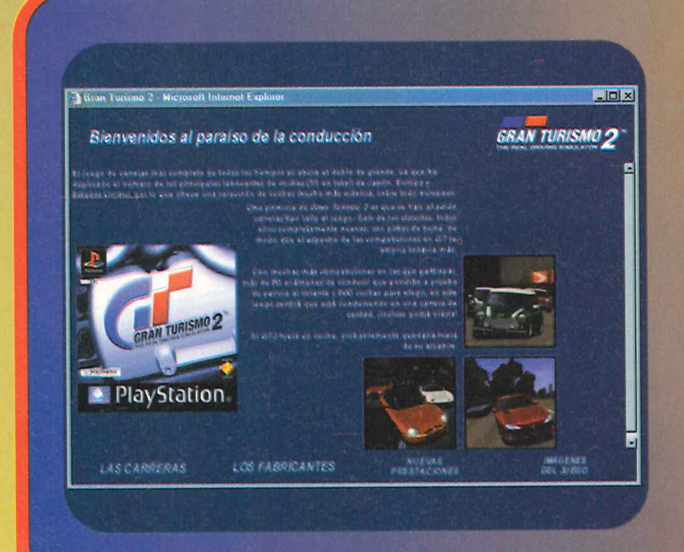
Sol se tomaba su tiempo para comprobar que las rutinas de animación fuesen lo mejor posibles. Cuando PlayStation Magazine visitó recientemente la sede EA Sports charlaron con el especialista de la animación, Craig Koehn quien comentó: "Uno de los mayores errores que se encuentran en el resto de simuladores es que obtienen todos estos datos, los recortan en trocitos y los lanzan al juego Eso no funciona porque la vida real y la jugabilidad no son necesariamente paralelas en términos de experiencia. Cuando pulsas un botón, quieres que la acción ocurra inmediatamente".



PLAYSTATION EN INTERNET

En Internet hay una web oficial para cada juego de la Playstation. Si tenemos en cuenta que los juegos de nuestra consola se cuentan por centenas, y que muchos usuarios de Internet crean páginas de sus juegos preferidos, no hay duda que la oferta es muy amplia. Aunque muchos de esos devotos fans de videojuegos se dediquen a hacer páginas con más o menos fortuna, por pura cuestión de medios, las páginas oficiales obtienen la mejor puntuación tanto en diseño como en contenido. Y es que son los propios creadores de los juegos, los que pueden conseguir sonidos, imágenes, videos, e

http://www.playstation-europe.com/gt2/gs_index.html



La página oficial de **Gran Turismo 2**. Realmente es muy completa y está tan bien documentada como el propio juego. En esta sede encontraremos entre otras cosas, un listado de Fabricantes de coches en los que se nos explica un poco su historia, también nos explica los tipos de circuito por los que podremos conducir así como las diferentes modalidades de campeonatos. Imágenes y explicaciones de cómo se hizo el juego completan la información de esta página. ¡Ah! y en castellano.

http://www.playstation-europe.com/colonywars/gs_index.html



Otra página oficial de este juego, que ya va por su tercera parte, **Colony Wars Red Sun**. Podremos ver sus películas, descargarnos su música, ver unas cuantas capturas de pantalla realmente extraordinarias, descargar fondos de escritorio a diferentes resoluciones o conocer vida y milagros de los personajes que contiene el juego. Si buscas bién, encontrarás un diccionario muy completo de los planetas, personajes y todo lo que rodea al mundo de Colony Wars. Sólo en inglés.

PÁGINAS OFICIALES

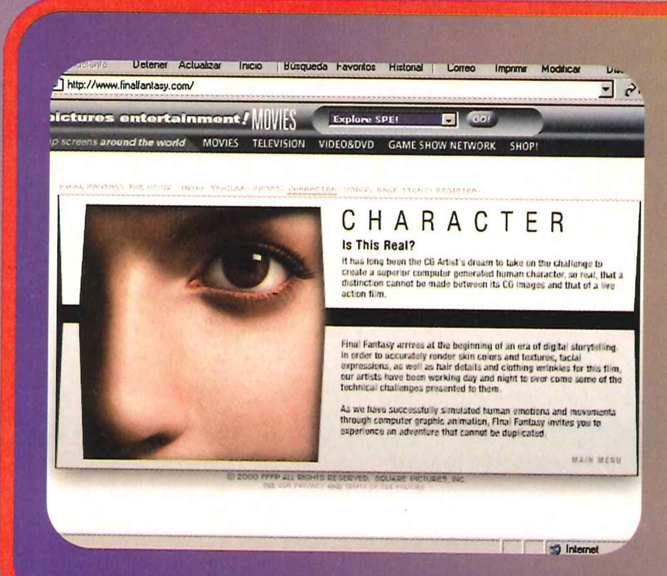
incluso la música de los juegos para colgarlos en la Red. Y por supuesto están las demos en los títulos que además de ser editados para la Playstation lo han sido también para PC. Además en estas direcciones oficiales que te vamos a enseñar podrás encontrar la historia y las características de los personajes. Este mes tenemos una dirección que no es exactamente de un juego, es de una película en fase de producción, FINAL FANTASY, hecha íntegramente por ordenador y que ha revelado a una compañía de animación por ordenador que le puede hacer la vida difícil a PIXAR, la subidivisión de DISNEY en el mundo de la animación digital

www.tombraider.com



5 páginas en una, en esta página encontrarás información de las 5 ediciones de Tomb Radier, II, III, Lost Artifact y The Last Revelation. La sede del juego puede visualizarse en versión HTML sencillo o con Flash, lo que le da mucha más vida a la página. Por si no lo sabes, para navegar con Flash se requiere un navegador de al menos cuarta generación, o sea 4.0. En la página podremos descargarnos las demos de los juegos entre otras cosas.

www.finalfantasy.com



Lo estabas deseando, después de tantos años por fin los sueños de muchos se han hecho realidad. Se está rodando la película de Final Fantasy, pero no con actores de carne y hueso, sino con actores digitales. Y es que quedaría un poco cutre poner actores de carne y hueso dentro de un universo lleno de luces y de apariciones de elementos de fuego, hielo y relámpagos. En la página podreis ver a las características técnicasy una pequeña explicación del argumento.


ANALIZAMOS...
Teleñecos RaceManía
Rally Championship
Medievil 2, una aventura de muerte... y risa
NBA Show Time
Army Men: Sarges Heroes
Rollcage Stage 2
Hydro Thunder
Crusaders of Might & Magic
Armorines
Micro Maniacs
International Track & Field 2
ADEMÁS SORTEAMOS
20 juegos promocionales de Teleñecos RaceManía.
5 lotes de un juego Colin McRae Rally más accesorios.
20 juegos de Micro Maniacs.
375 PESETAS
PlayStation MAX
SÓLO 375 Ptas. 2,25 €
GRATIS UN LIBRO DE TRUCOS
DE LOS CREADORES DE PlayStation Magazine
Nº 13 2000
Teleñecos RaceManía
¡Muñecos a todo trapo!
¡TODOS ESTOS JUEGOS AL DESCUBIERTO!
¡Con una guía de 40 Winks y 4 pósters de regalo!
Un sueño hecho realidad
GUÍA 40 WINKS
Cool Boarders 4


HAY OTROS METODOS
PARA NO QUEDARTE...
96
...SIN REVISTA

SUSCRÍBETE

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine Trucos

Deseo suscribirme a *PlayStation Trucos* por un año (12 números) al precio especial de 3.990 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). (Europa: 8695 ptas.) (VIA AEREA) Resto del mundo: 12895 ptas.)(VIA AEREA)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ......................C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.°: ....Población: ....

C.P.: ....Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

.........., a ....de .... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)

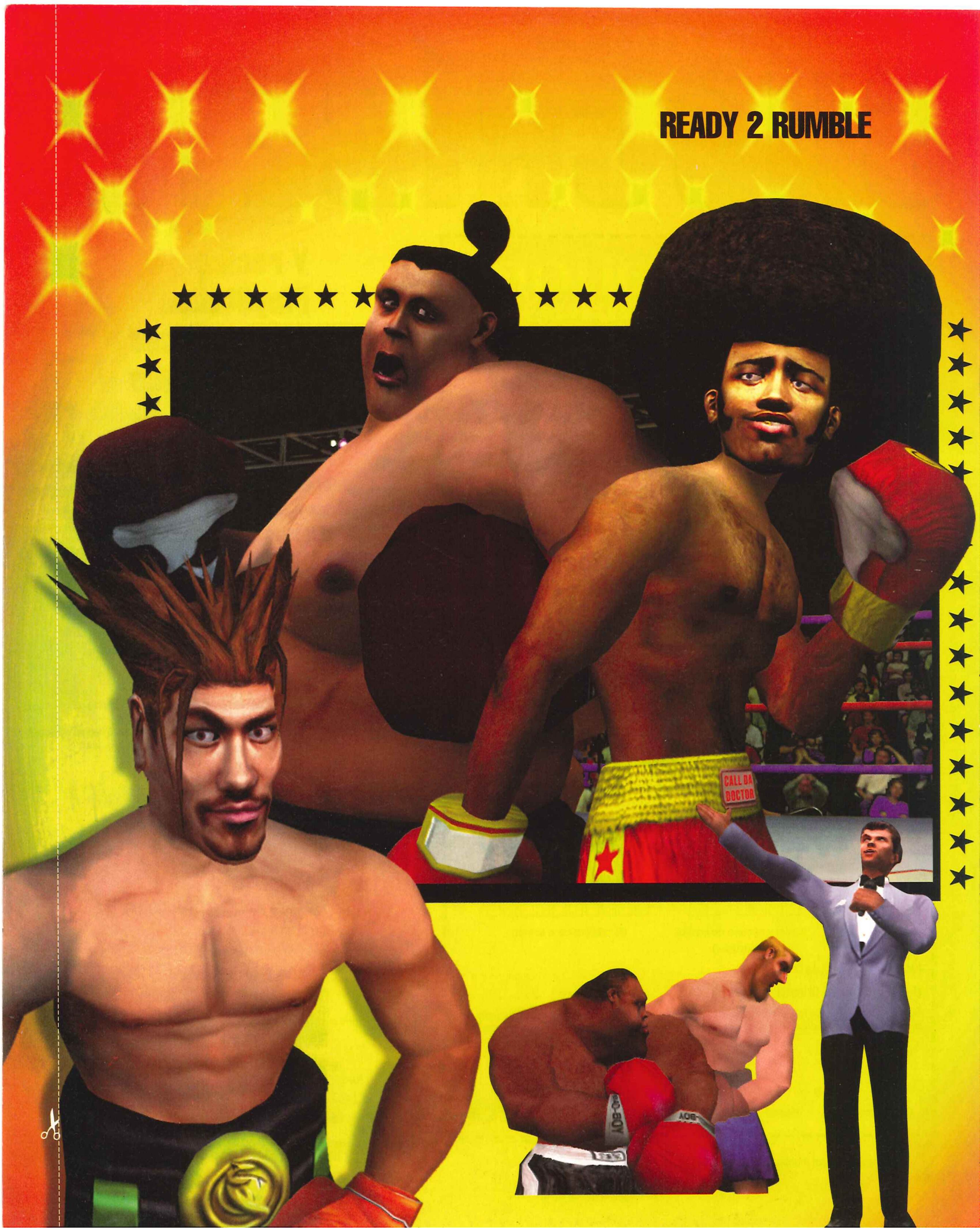
y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Y recibe PlayStation Oficial Trucos directamente en tu casa

Suscribirte a *PlayStation Oficial Trucos* es probablemente lo mejor que puedes hacer para asegurarte de que no vuelves a tener problemas con ningún otro juego. Si te encuentras atrapado en el desarrollo de *Final Fantasy VIII*, te pierdes en *La Amenaza Fantasma* o tienes problemas con tu propio espíritu en *Soul Reaver,* ha llegado la hora de tomar la decisión. Y ¿qué nos dices del libro de 68 páginas gratis con cada número? ¿Aún no te basta? ¿Y recibir cada número en la puerta de tu casa gratis? Bien, parece que nos vamos entendiendo...

MC

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
o escribe a:
suscripciones@mcediciones.es


READY 2 RUMBLE
CALL DA DOCTOR



El mes que viene

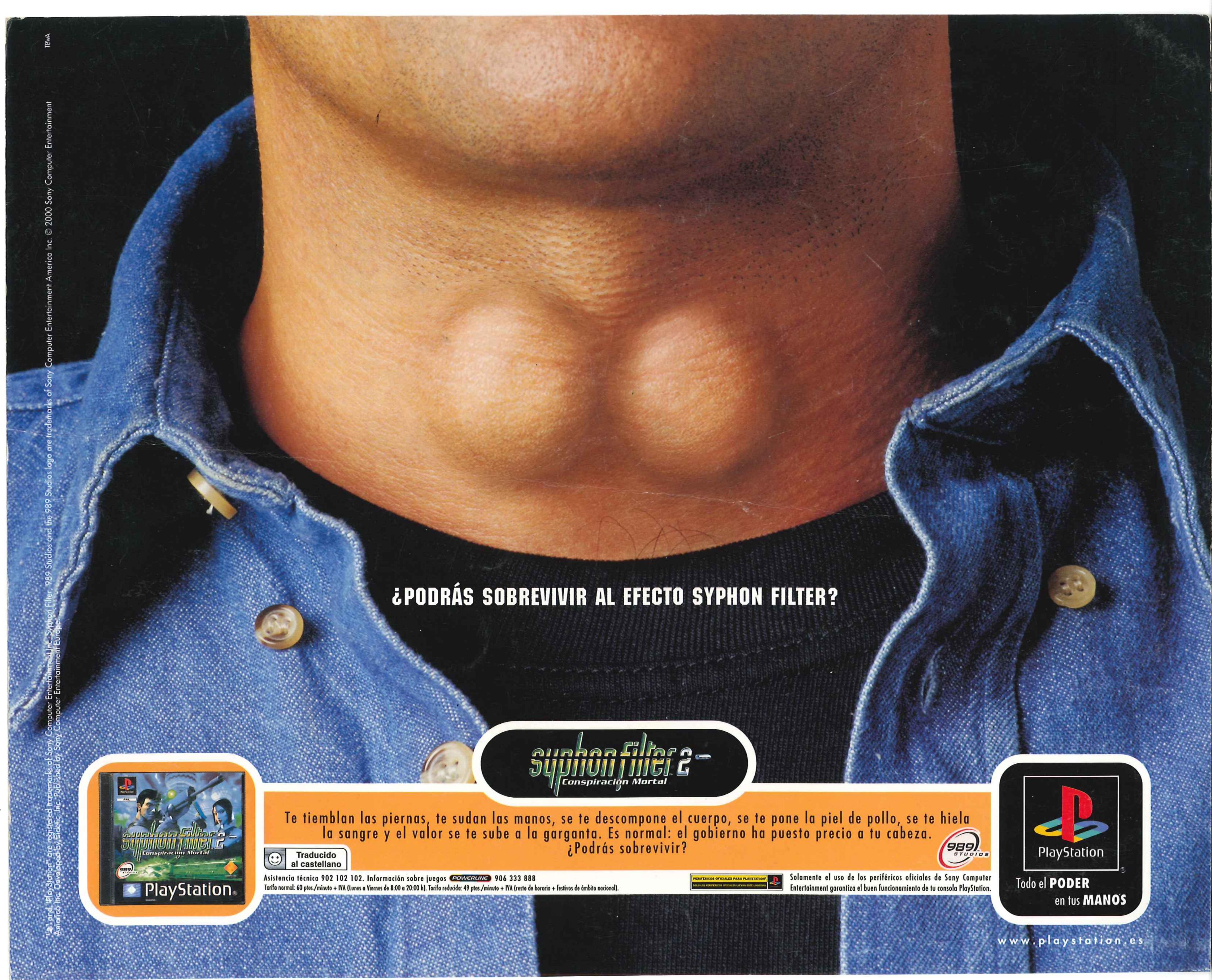
GRAN TURISMO 2

TODOS LOS COCHES • CADA CARRERA • LAS COMPETICIONES • LA GUÍA MÁS COMPLETA QUE PODRÁS ENCONTRAR DEL MEJOR JUEGO DE CARRERAS QUE SE HA HECHO HASTA AHORA

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

TODOS LOS SECRETOS • HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN • COMPLETA GUÍA DEL PRINCIPIO A FIN

Por circunstancias fuera de nuestro control, algunos contenidos pueden ser modificados


¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?
syphon filter 2
Conspiración Mortal
Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza.
¿Podrás sobrevivir?
Traducido al castellano
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
TBWA